

Le Manuel Complet du Guerrier





Le Manuel Complet du Guerrier



Le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* de la 2ème Edition d'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® vous disent tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer des combattants. Mais il se pourrait que vous souhaitiez en savoir plus que le minimum nécessaire pour jouer les classes de combattant.

C'est là que le *Manuel Complet du Guerrier* intervient. Dans ces pages, nous allons vous montrer un certain nombre de choses intéressantes que vous pouvez faire avec les classes de combattant... des choses que le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* n'avaient pas la place de vous décrire.

Souhaitez-vous jouer un personnage combattant autre que guerrier, paladin ou rôdeur ? Nous allons vous donner ici des règles pour des personnages comme les barbares, les samouraïs, les gladiateurs, les amazones — ils sont tous des sous-ensembles des trois classes principales de combattant, mais ils existent.

Voulez-vous de nouvelles règles de combat ? Nous les avons. Vous trouverez des règles pour les différents styles d'arme, les tactiques de combat, les manœuvres de combat, les joutes, les résultats des combats et pour de nombreuses autres capacités orientées sur le combattant au sein de ces pages.

Vous cherchez un nouvel équipement ? Il y en a également en quantité abondante, des nouvelles armes et armures aux nouveaux objets magiques.

Ou peut-être souhaitez-vous avoir des astuces de jeu pour vos personnages combattants... ou pour votre campagne en général. Dans ces pages, vous trouverez des conseils d'interprétation et des développements sur le rôle du combattant dans une campagne normale et dans des campagnes entièrement axée sur son type de personnage.

Que vous soyez un joueur ou un MD, un maniaque des règles ou juste quelqu'un qui souhaite ajouter un peu de profondeur à sa campagne ou à son personnage, vous trouverez ici ce qui vous convient. Amusez-vous bien.

* * *

Le *Manuel Complet du Guerrier* présume implicitement que vous utilisez les règles d'AD&D® 2ème Edition concernant les compétences martiales et diverses. Nombre des règles présentées dans ce livre dépendent de l'utilisation des compétences. Aussi, si vous ne les avez pas utilisées d'assez près dans vos campagnes, nous vous recommandons fortement de vous familiariser avec elles et de les introduire dans votre partie.

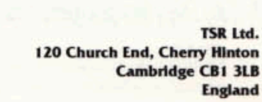
Voici une note spéciale pour ceux qui vont utiliser ce *Manuel Complet du Guerrier* avec la première édition d'AD&D au lieu de la nouvelle : ce supplément mentionne un nombre important de pages du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*. Les numéros des pages citées sont ceux de la deuxième édition, pas ceux de la première ; il vous faudra ignorer les numéros de page indiqués.



Le Manuel Complet du Guerrier

Ecrit par Aaron Allston
Corrigé par Steve Winter
Illustrations noir et blanc par Valerie Valusek
Illustrations couleurs par John et Laura Lakey, Doug Chaffee et Jeff Easley
Traduction : Jérôme Dumec
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : TSR Ltd.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
England

ISBN 1-873799-71-3

Dans ce chapitre, nous allons vous présenter brièvement des notes sur la création de personnage dans le jeu **AD&D**®. C'est un sujet que vous connaissez déjà, mais ce dont nous allons parler ici concerne spécifiquement les personnages-joueurs combattants (guerriers, paladins et rôdeurs).

Scores de caractéristiques

Dans une campagne normale, chacune des six méthodes de tirage de personnage présentée dans le *Manuel des Joueurs,* page 13, est valable.

Si vous décidez de mener une campagne "tous combattants" (voir le chapitre *Interprétation* de ce livre pour des détails sur une telle notion) nous vous recommandons d'utiliser l'une des cinq autres méthodes présentées ici.

Que vous meniez une campagne "tous combattants" ou non, si vous utilisez le chapitre *Profils de combattant* de ce livre de règle, nous vous recommandons d'employer la méthode VI pour créer les scores de caractéristiques de vos personnages. Puisque les personnages qui utilisent les profils de combattant sont si spécialisés, vous trouverez peut-être utile de pouvoir personnaliser leurs scores de caractéristiques, ce que vous permet la méthode VI.

Races

Une grande partie du *Manuel Complet du Guerrier* est écrite avec un personnage humain à l'esprit. Mais, la majeure partie du texte est également applicable à toutes les autres races de personnages-joueurs et peut être utilisée pour elles sans aucune adaptation.

Toutes les règles normales pour les ajustements de capacité raciale, les restrictions raciales, les limitations de niveau, les langages, les bonus et pénalités diverses s'appliquent, et tout ce qui se trouve dans ce livre peut être utilisé pour toutes les races demi-humaines *à moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans le texte.*

Classes

Les trois classes de personnages-joueurs combattants (guerrier, paladin et rôdeur) sont toujours les *seules* classes de combattant. Mais, les joueurs qui aimeraient avoir des classes plus spécialisées trouveront probablement ce qu'ils désirent dans le chapitre *Profils de combattant.*

Quand vous créez des combattants mono-classés, nous vous recommandons de commencer avec des personnages du premier niveau disposant du nombre maximum de points de vie possible à ce niveau – ne vous embêtez même pas à jeter les dés. En d'autres termes, si vous avez un guerrier du premier niveau avec une Constitution de 16, il commencera avec 12 points de vie au lieu de lancer 1d10 et d'ajouter +2 pour son ajustement de Constitution.

Il y a à cela deux raisons importantes. D'une part, cela donne au guerrier une chance légèrement meilleure de survivre à faible niveau. Cela reflète d'autre part le fait que les guerriers sont simplement plus robustes et solides que les autres classes de personnage.

Mais rappelez-vous : *ce n'est valable que pour les combattants du premier niveau.* En commençant au second niveau, ces guerriers, paladins et rôdeurs doivent déterminer leurs points de vie avec des dés comme tous les autres. Aucune autre classe n'obtient ce bénéfice, et les combattants multi-classés (comme les combattants/voleurs, combattants/mages, etc.) n'y ont pas droit.

Alignement

Le *Manuel Complet du Guerrier* suit toutes les règles normales pour les alignements. Une fois que le joueur a choisi un alignement pour son personnage, il doit obtenir l'approbation du MD ; il est possible que ce choix tranche excessivement avec les alignements des autres personnages, aussi le MD a-t-il le droit de désapprouver tout choix d'alignement (le guerrier chaotique mauvais qui souhaite se joindre à une troupe de paladins errants *posera* un problème).

Profils de combattants

Une fois que vous vous êtes occupé des scores de caractéristiques de votre personnage, puis que vous avez choisi sa classe et son alignement, vous pouvez lui choisir un *profil de combattant.* Ces derniers sont détaillés dans le chapitre du même nom dans ce livre.

Compétences

Comme l'indique l'*Introduction,* l'utilisation de la section *Compétences* du *Manuel des Joueurs* de la 2ème édition d'AD&D® n'est pas optionnelle avec le *Manuel Complet du Guerrier.* Les compétences sont nécessaires pour personnaliser et affiner votre personnage, ainsi que pour utiliser le chapitre *Profils de combattant* de ce livre.

L'utilisation des compétences martiales est assez évidente après la lecture du *Manuel des Joueurs.* Mais vous trouverez dans la suite de ce livre, au chapitre *Règles de combat,* certains nouveaux éléments intéressants sur ce que vous pouvez faire avec les compétences martiales.

N'oubliez pas qu'un score d'intelligence élevé donne droit à des compé-



tences supplémentaires (égales au nombre de langages supplémentaires que le personnage reçoit pour ce même score).

Dans l'immédiat, parlons de trois compétences diverses particulières : Armurerie, Fabrication d'Arcs et de Flèches et Forge d'armes.

Armurerie

Avec la compétence Armurerie, un personnage sait comment fabriquer toutes les sortes d'armures. Armurerie empiète sur quelques autres compétences :

- l'armurier en sait assez sur la Forge d'Armes pour forger des armures en métal et fabriquer des écailles et des mailles (bien qu'il ne puisse forger des fers à cheval, des portes en fer forgé, des outils en métal renforcé, ou tout autre objet utile à moins qu'il ne connaisse également forge d'armes) ;
- l'armurier en sait assez sur la maroquinerie pour couper et façonner du cuir bouilli en armure de cuir, en revêtement de bouclier ou en sous-couche pour des armures d'écailles ou à bandes (bien qu'il ne puisse faire de justaucorps, de sacoche, de bourses élaborées, de sacs à dos, ni toute autre sorte d'objet utile en cuir) ;
- enfin, l'armurier en sait assez sur l'art du tailleur pour fabriquer des armures matelassées et des matelassages d'armure (mais pas assez pour couper et confectionner un quelconque vêtement de bonne facture).

Naturellement le forgeron moyen ne peut forger des armures en métal, le maroquinier n'est pas expérimenté dans la confection d'armures en cuir, et le tailleur n'est pas à l'aise dans la fabrication d'armures matelassées, à moins qu'ils n'aient également la compétence Armurerie.

L'armurier peut réparer des armures détériorées (si vous utilisez cette règle optionnelle). Il peut également fabriquer des bardes (amures pour chevaux) en utilisant cette compétence.

Mais que signifie tout cela dans une campagne ?

L'atelier

Pour fabriquer une armure, le personnage doit avant tout avoir un *atelier* (un endroit et des outils pour travailler).

Armure en métal

S'il a l'intention de faire n'importe quelle sorte d'armure entièrement métallique (cotte de mailles, armure de plates de bataille, armure de plates complète, armures de plates, et heaumes), l'atelier est une *forge,* complète avec des outils, des soufflets, un foyer, une enclume, des pinces, des chaudrons, des creusets et tous les autres objets nécessaires pour transformer du métal brut en armure.

Un tel atelier coûte 200 po, plus le coût de l'endroit où il est installé : 100 po supplémentaires pour un pavillon de toile, et 300 po supplémentaires pour un atelier/cabanon bien construit, ou plus encore comme partie d'un édifice plus grand comme un manoir, une villa ou un château (les prix pour ce genre d'édifices varient selon les préférences du MD).

Sont inclus dans le prix de la *forge,* le coût des outils nécessaires pour faire les bandelettes de cuir des poignées, les armures matelassées, les doublures et matelassages d'armure, et les attaches de cuir utilisées pour lier les pièces des armures métalliques.

L'atelier est assez grand pour accueillir le personnage et jusqu'à deux apprentis travaillant à plein temps (les apprentis doivent également avoir la compétence Armurerie ; le personnage peut toujours prendre un apprenti qui ne la possède pas et l'entraîner mais, jusqu'à ce qu'il l'acquiert, il ne compte pas comme élément productif de l'atelier).

En théorie, le personnage pourrait engager une autre équipe de trois hommes pour travailler une autre partie du temps dans l'atelier ; ainsi ce dernier pourrait être occupé presque vingt quatre heures sur vingt quatre (cela suppose des rotations de huit à dix heures et une certaine période de temps non productif chaque jour : le temps que le foyer refroidisse et soit nettoyé, que les outils soient réparés et affûtés, etc.). Trois personnes au maximum peuvent travailler efficacement dans un atelier ; avec plus de trois personnes, l'atelier subit une perte de rendement telle qu'il produit autant de marchandises que s'il n'y avait que trois personnes.

Etendre l'atelier coûte 50% de son prix pour trois ouvriers de plus. Si la forge coûte 200 po et est installée dans un cabanon de 300 po, ayant coûté ainsi 500 po, le constructeur devrait payer 250 po de plus. Ensuite, l'atelier pourrait accueillir trois armuriers de plus simultanément. Avec 250 autres po, soit un total de 1.000 po, l'échoppe pourrait accueillir neuf armuriers simultanément.

Armure de cuir

S'il a l'intention de faire n'importe quelle sorte d'armure totalement en cuir (cuirasse, armure de cuir et calottes de cuir renforcé), l'atelier est une *échoppe de maroquinerie,* comprenant tout l'outillage pour le trempage, le grattage, le tannage, le bouillissage, l'immersion dans la cire bouillante, le formage, le perforage et la couture du cuir, ainsi que tous les autres objets nécessaires pour transformer le cuir en armure.

Un tel atelier coûte 25 po plus le prix de l'endroit où il est installé : 25 po supplémentaires pour une grande tente, 75 po supplémentaires pour un atelier/cabanon bien construit, ou plus comme partie d'un édifice plus grand (selon les prix décidés par le MD).

Sont compris dans le prix de *l'échoppe du maroquinier* le coût des outils nécessaires pour faire les armures



matelassées et les doublures et matelassages d'armure.

Comme avec la forge ci-dessus, ce prix suppose qu'un maroquinier et deux apprentis travaillent en même temps. Au-dessus de ce nombre, cela coûte 50% en plus du prix de l'atelier et du local pour trois maroquiniers supplémentaires.

Armures de métal et de cuir

S'il a l'intention de faire les deux sortes d'armures, ou des armures qui combinent des éléments en métal et en cuir (armure à bandes, brigandine, armure de plates en bronze, armure annelée, armure d'écailles, boucliers, armure feuilletée et armure de cuir cloutée), un atelier combiné est nécessaire.

Un tel atelier coûte 250 po plus le coût de l'endroit où il est installé : 100 po supplémentaires pour un pavillon en toile, 300 po supplémentaires pour un atelier/cabanon bien construit, ou plus comme partie d'un édifice plus grand (de nouveau selon les prix donnés par le MD).

Sont compris dans le prix de *l'échoppe d'armurier* le coût des outils nécessaires pour faire les supports en bois et les structures des boucliers, les armures matelassées, tous les matelassages et les doublures nécessaires pour ce genre de produits.

Comme avec la forge ci-dessus, ce prix suppose qu'un maroquinier et deux apprentis travaillent en même temps. Au-dessus de ce nombre, il en coûte un supplément de 50% du prix de l'atelier et du local pour trois maroquiniers de plus.

Apprentis et compagnons

Le coût d'un atelier ne comprend que l'installation de l'instrument de production. L'entretien de l'atelier, la paye des employés et le coût des matériaux rentrent également en ligne de compte. Bien sûr, il en est de même pour les profits retirés de la vente de produits manufacturés.

Chaque apprenti coûte 2 po/semaine pour la nourriture, l'entretien et la formation. De plus, quand l'un d'entre eux atteint l'âge de jeune adulte (16 ans) et un score d'Armurerie de 12 ou mieux, il demandera à être promu au statut de compagnon (décrit immédiatement ci-dessous) sous peine d'aller trouver de meilleures conditions ailleurs.

Les apprentis ne peuvent évoluer dans un atelier sans surveillance. Cette dernière est assurée par un compagnon, un adulte avec un score d'Armurerie de 12 minimum. Chaque compagnon coûte 15 po/semaine (le MD peut souhaiter que ce coût soit lié au score de compétence du Compagnon : 15 po/semaine pour un score de 12, +15 po/semaine par +1 à son score ; ainsi si ce score est de 16, il coûte 75 po/semaine).

Coûts standards de fabrication d'une armure

Armure	Prix de revient	Coûts des matériaux (po)	Temps nécessaire	Apprentis/ Contremaître	Prix de détail
Armure à bandes	200	100	12 sem	48*	148
Armure annelée	100	50	6 sem	24*	74
Armure d'écailles	120	60	8 sem	32*	92
Armure de cuir	5	1+++	4 sem	4++	5
Armure de plates :					
standard	600	300	14sem	133**	433
complète	7000	3500	18 sem	342+	3842
de bataille	2000	1000	16 sem	304+	1304
en bronze	400	200	12 sem	114**	314
Armure feuilletée	80	40	12 sem	24***	64
Armure matelassée	4	0+++	4 sem	4++	4
Boucliers :					
de poing	1	0+++	2 sem	1++	1
petit	3	1	2 sem	2***	3
moyen	7	3	2 sem	4***	7
grand	10	5	2 sem	4***	9
brigandine	120	60	8 sem	32*	92
Cotte de mailles	75	38	10 sem	20***	58
Cuir clouté	20	10	6 sem	6++	16
Cuirasse	15	7	8 sem	8++	15
Heaume/bassinet	8	4	1 sem	2***	6
Heaume/grand	30	15	4 sem	8***	23
Barde :					
Cotte de mailles	500	250	10 sem	190+	440
Cuir ou matelassée	150	75	4 sem	75+	150
Demi-brigandine	500	250	6 sem	114+	364
Demi-écaille	500	250	8 sem	152+	402
Demi-matelassée	100	50	2 sem	38+	88
Écailles complète	1000	500	8 sem	152+	652
Plates complète	2000	1000	16 sem	304+	1304

* deux apprentis, pas de compagnon
** un apprenti, un compagnon à mi-temps
*** un apprenti, pas de compagnon
\+ deux apprentis, un compagnon
\++ un apprenti à mi-temps, pas de compagnon
\+++ coût réduit en raison de la disponibilité aisée des matériaux; un coût de 0 po signifie que le coût est négligeable



Délai de fabrication d'une armure

Pour déterminer *le temps* nécessaire pour fabriquer une armure, prenez la CA qu'elle confère. Otez ce nombre à 10, et multipliez le résultat par deux semaines. Vous aurez alors le temps mis par un apprenti (supervisé et aidé par un compagnon) pour fabriquer l'objet.

Ainsi, une cotte de mailles (CA 5) se calcule de cette manière : 10 - 5 = 5 ; 5 x 2 = 10 . Il faut donc dix semaines pour la fabriquer.

Pour les pièces d'armure qui ne confèrent pas en tant que telles une CA particulière (comme les heaumes), le temps se calcule à raison d'une semaine par 7,5 po de valeur de l'objet. Ainsi, un grand heaume devrait mettre quatre semaines à être fabriqué (il coûte 30 po) ; un bassinet, une semaine et quelques heures du huitième jour (il coûte 8 po).

Coût de fabrication d'une armure

Il faut également de l'argent pour fabriquer une armure. Ce coût est :

(a) environ la moitié du "prix de détail" de l'armure pour les matériaux ; plus

(b) le coût d'un ou deux apprentis pendant le temps nécessaire pour faire la pièce ; plus

(c) un coût supplémentaire en fonction de la quantité de temps et d'attention que le compagnon est obligé d'y consacrer (le travail peut occuper un ou deux compagnons à plein temps, un compagnon *à mi-temps,* ou aucun compagnon – le dernier cas se présentant pour les travaux que les apprentis peuvent mener par eux-mêmes quasiment sans être surveillés).

Le tableau ci-joint donne les coûts standards de fabrication des armures.

Dans des circonstances habituelles, la différence entre le Prix de Revient et le Prix de détail est le profit de la boutique quand elle vend la pièce d'armure.

Comme vous pouvez le voir sur le tableau, les cuirasses, les boucliers moyens ou petits sont des articles avec peu ou pas de profit. Cependant, ils permettent de payer les apprentis et de faire tourner la boutique.

Jouer avec ces nombres

En fait, les coûts donnés ci-dessus ne sont pas les coûts définitifs de fabrication d'une armure. Avec la permission de votre MD, vous pouvez ajuster ces nombres (vers le haut ou vers le bas) par les moyens suivants.

Tout d'abord, vous pouvez mettre des hommes supplémentaires au travail. (Note importante : si des compagnons sont mis à des travaux d'apprentis, un compagnon équivaut à deux apprentis.) Vous ne pouvez mettre des hommes supplémentaires sur une tâche qu'en incrémentant le nombre initial d'hommes nécessaires ; en d'autres termes, si la tâche requiert deux apprentis, vous n'obtiendrez de gain de vitesse qu'en rajoutant deux apprentis *de plus.* Vous pourrez alors diviser le temps nécessaire par deux.

Exemple : à partir du tableau, vous voyez qu'il faut à un apprenti sans compagnon dix semaines de travail pour une cotte de mailles. C'est le standard dans l'industrie des armures : on vous a toujours dit qu'il fallait dix semaines pour faire un haubert de mailles. Mais dans une situation urgente, on pourrait mettre un apprenti en plus sur ce travail (soit en ayant les deux travaillant de concert, soit en en ayant un d'équipe de jour et un autre d'équipe de nuit). Avec deux fois plus de puissance humaine disponible, cela ne prendra que la moitié du temps, soit cinq semaines, pour fabriquer une cotte de mailles.

Ensuite, si le compagnon est un personnage-joueur, il n'a pas à être payé autant. C'est généralement le cas pour les armuriers qui s'installent à leur compte pour la première fois : ils payent le coût pour les matériaux et leurs apprentis et tout ce qui reste ensuite constitue leur salaire, même si cela fait moins que les 15 po/semaine standards indiqués plus haut (ce nombre, 15 po/semaine représente le niveau de vie de quelqu'un appartenant à la classe moyenne inférieure ; un armurier gagnant moins appartient à la classe inférieure).

Avec cela à l'esprit, nous pouvons interpréter certains des nombres donnés plus haut. Supposons que nous ayons un personnage-joueur armurier qui souhaite travailler à la fabrication d'une cuirasse.

Une cuirasse occupe normalement un apprenti à mi-temps pendant huit semaines. Elle coûte 7 po en matériaux et il peut la vendre sur le marché pour 15 po. Si l'armurier en chef, qui compte comme un compagnon si son score d'Armurerie est supérieur ou égal à 12, travaille seul sur cet objet, cela ne lui prendra que deux semaines pour la fabriquer (rappelez-vous, un compagnon compte comme deux apprentis ; de ce fait, il déploie quatre fois la main-d'œuvre humaine que cette tâche requiert normalement, réduisant le temps au quart du délai normal, soit deux semaines). S'il peut la vendre 15 po, il s'est fait 8 po. Il a gagné 4 maigres pièces d'or en une semaine, ce qui est toujours mieux que d'être pauvre, mais ce qui est loin de la classe moyenne.

Chances d'échec

Il semblerait que la chose à faire serait d'installer une échoppe d'armurier et juste de fabriquer des armures de plates de bataille ou complètes, qui sont les produits les plus profitables. Mais il n'en est pas nécessairement ainsi.

Il faut en effet, pour chaque pièce d'armure fabriquée, faire un test d'Armurerie. A la fin de la période de fabrication de l'armure, le personnage le plus expérimenté (celui qui a le plus

haut score de compétence), qui a travaillé de manière continue sur le projet, fait son test d'Armurerie. S'il le réussit, l'armure est bonne. S'il le manque, elle est défectueuse.

Si le personnage rate son jet de 1, 2, 3, 4 ou 5, l'armure a l'air bonne. Le fabriquant sait qu'elle est défectueuse, mais cela ne sera pas évident pour quiconque effectue une inspection de routine, et seul un autre armurier sera capable de détecter ce défaut – et seulement par une inspection approfondie. Ce type d'armure défectueuse fonctionne avec une CA supérieure de 1 point à la CA normale (ainsi une armure de plates complètes défectueuse aurait une CA de 2 au lieu de 1). Si l'armure défectueuse est par hasard frappée dans un combat réel avec un résultat naturel de 19 ou 20, elle se disloque (s'effondre, se disjoint, etc.). Sa CA monte de 4 points (ainsi notre armure de plates complète défectueuse passerait d'une CA 2 à 6). De plus, comme elle est disloquée et qu'elle est mal ajustée, elle gêne le personnage ; jusqu'à ce qu'il puisse l'enlever (cela prend 1d4 rounds) il se déplace à la moitié de sa vitesse normale et subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque.

Manifestement, la plupart des armuriers de réputation ne vendraient jamais une pièce d'armure défectueuse. Ils ont leur réputation à protéger et ils les mettent donc au rebut. Ils perdent une somme d'argent égale au prix de revient de l'armure sur le tableau ci-dessus.

Si le personnage échoue à son jet de plus de 5, il est clair pour n'importe qui avec une inspection de routine que l'armure est défectueuse. Personne ne l'achètera à son prix de détail normal. L'armurier peut la vendre à la moitié de son prix de revient pour quelqu'un de désespéré voulant une armure bon marché, quelqu'un qui est prêt à prendre le risque de porter une armure défectueuse. S'il ne peut la vendre, c'est une perte sèche.

Enfin, toutes les armures n'ont pas le même degré de difficulté en ce qui concerne leur fabrication. Certaines armures sont assez simples pour que des apprentis puissent y travailler seuls. D'autres sont si compliquées que seuls les maîtres-armuriers peuvent superviser le travail. Et un maître-armurier coûte plus cher qu'un simple compagnon.

Le tableau ci-dessous montre la difficulté relative de fabrication de ces différents types d'armure.

Type d'armure	**Ajustement au test d'Armurerie**
Armure à bandes	+1
Armure annelée	+1
Armure d'écailles	+1
Armure de cuir	+3
Armure de plates :	
standard	0
complète	-3
de bataille	-3
en bronze	0
Armure feuilletée	+3
Armure matelassée	+3
Boucliers :	
de poing	+3
petit	+3
moyen	+3
grand	+3
Brigandine	+1
Cotte de mailles	+3
Cuir cloutée	+3
Cuirasse	+3
Heaume/bassinet	+3
Heaume/grand	+3
Barde:	
cotte de mailles	0
cuir ou matelassée	0
demi-brigandine	0
demi-écaille	0
demi-matelassée	0
écailles complète	0
plates complète	-3

Comme vous pouvez le voir, faire une armure de plates de bataille ou complète est une entreprise risquée. Seuls les meilleurs des armuriers indépendants entreprendront une telle tâche car les pertes potentielles sont trop importantes (d'un autre côté, un armurier engagé fera tout ce que son employeur lui dira car tous les risques financiers sont pour ce dernier). Enfin, les armuriers personnages-joueurs courent les mêmes risques financiers quand ils essayent de faire des armures de plates de bataille ou complètes pour eux ou pour leurs amis.

Dépenses supplémentaires

Si le MD le souhaite, il peut ajouter aux problèmes d'un personnage-joueur armurier en le confrontant à un certain nombre de dépenses imprévues du genre de celles qui suivent.

Corruption : Dans de nombreux endroits, les officiels locaux attendront un petit geste afin d'accorder les permis nécessaires de manière régulière et diligente. Si le PJ ne paye pas, ces permis mettront un très long moment (des mois) avant d'être accordés et, pendant ce temps, le PJ ne pourra ouvrir son échoppe d'armurier.

Vol : Les échoppes d'armuriers peuvent être dévalisées comme n'importe quel autre commerce. Les voleurs déroberont assez volontiers quelques pièces d'armures de bonne qualité et les vendront n'importe où dans la cité. En fonction de la qualité de la marchandise se trouvant dans la boutique, cela peut être un sérieux coup financier pour l'entreprise.

Marchandises non réclamées : Parfois un client qui commande une pièce d'armure ne se montre jamais pour l'acheter. Il a peut-être été tué entretemps ; il est peut-être en manque de fonds et a décidé de ne même pas avertir l'armurier. Et si la pièce d'armure sur mesure a été décorée ou ajustée avec précision pour ce client spécifique (elle porte par exemple son blason ou une décoration inhabituelle), il peut très



bien n'y avoir personne pour l'acheter... sauf avec des rabais énormes.

Invendus : Les armuriers ne travaillent pas seulement à façon. L'armurier fabrique de nombreux exemples des types les plus courants d'armures (armures de cuir ou matelassée, boucliers) pour le client moyen et pour entraîner ses apprentis. Tous ne sont pas forcément vendus, et une pièce qui n'est jamais achetée représente quelques pièces d'or hors des coffres de la boutique.

L'un dans l'autre, il peut être plus sûr, financièrement, pour un personnage-joueur d'être un aventurier à plein temps et seulement un armurier occasionnel.

Ateliers de personnage-joueur

Souvent un PJ armurier qui est également un aventurier installera une échoppe et une équipe comportant un compagnon et deux apprentis. Cette boutique assurera l'approvisionnement du PJ en armure ; de plus, dès que le PJ revient chez lui, il peut, s'il le souhaite, diriger la boutique, en particulier pendant le "repos" (c'est-à-dire quand l'équipe normale ne travaille pas).

S'il engage un compagnon, il devra le payer selon ses compétences, comme cela a été décrit ci-dessus.

Notez qu'un PJ armurier peut faire des armures pour ses amis. Il ne peut bien sûr éviter le coût minimal des matériaux. Le personnage peut porter une tente et une échoppe de maroquinier sur le dos d'un cheval, et peut ainsi travailler sur n'importe quel type d'armure tout en cuir ou matelassée tout en voyageant. Mais sur la route, il ne peut faire que deux heures de travail par jour, multipliant ainsi le temps de fabrication par quatre.

Le personnage qui effectue ce travail supplémentaire sera un peu plus fatigué que ses compagnons ; réduisez son test d'intelligence pour déceler les dangers imminents.

Réparer une armure

Si vous utilisez les règles optionnelles de détérioration des armures données dans ce livre au chapitre *Equipement,* vous pouvez également utiliser la compétence Armurerie pour réparer les armures détériorées.

Chaque point de dégât réparé coûte à l'armurier 1% du prix de détail de l'armure. De nouveau, il s'agit du coût pour *l'armurier,* ce qui suppose que des apprentis font le travail sans surveillance; les apprentis peuvent effectuer toutes les opérations de réparation d'armure. Le coût pour l'armurier, comparé aux gages reçus par les apprentis, vous montre le temps pris par la réparation (2 po/semaine pour un apprenti).

Exemple : Une cotte de mailles a subit 10 points de dégâts dans un com-



bat. Le propriétaire l'apporte à réparer. Le prix de détail d'une cotte de mailles est de 75 po, le coût de réparation de chaque point de dégât sera de 0,75 po soit 75 pc. L'armurier répare les 10 points de dégât ce qui lui coûte 750 pc (75 pa). Cela fait moins d'une pièce d'or. L'apprenti faisant la réparation prend donc environ deux jours pour remettre en état le haubert de mailles détérioré.

En général les armuriers font un profit de 50% sur les réparations. Dans l'exemple ci-dessus, le coût pour l'armurier était de 75 pa ; il demandera donc 115 pa au client pour ce travail.

Réparation des armures magiques

Les armures magiques sont réparées exactement de la même façon que les normales. Prenez pour coût de base des réparations le prix normal de l'armure *comme si elle n'était pas magique.*

Quand une armure magique est détériorée, des trous peuvent y être percés, mais l'enchantement de base reste inchangé. De ce fait, l'armurier n'a pas à réparer des matériaux enchantés pour "égaler" l'armure initiale ; tout ce qu'il a à faire est de combler les trous et l'armure sera comme neuve. En général, l'armurier ne saura même pas qu'il est en train de travailler sur une armure magique.

Bien sûr, comme nous allons l'expliquer dans le chapitre *Equipement,* si une armure magique est détériorée si gravement que l'enchantement en est altéré, rien de ce que peut faire un armurier normal ne pourra la réparer. Une armure magique qui est sérieusement détériorée est ruinée comme une armure normale ; un armurier ne sera pas capable de la réparer.

Fabrication d'Arcs et de Flèches

Le matériel donné à la page 65 du *Manuel des Joueurs* pour la compétence de Fabrication d'Arcs et de Flèches est tout à fait correct pour une utilisation avec ce supplément.

Un ensemble d'outils de Fabrication d'Arcs et de Flèches, qui puisse être utilisé avec une efficacité maximale par un personnage, coûte 10 po (il faut 15 po pour un ensemble qui puisse être utilisé simultanément par trois ouvriers, avec un supplément de 7,5 po par équipe de 3 ouvriers supplémentaires). Le facteur d'arcs et de flèches n'est pas obligé d'installer un atelier ; il peut travailler à l'air libre s'il le désire. S'il choisit d'installer une échoppe permanente, les tentes et les cabanons coûtent les mêmes prix que ceux donnés pour l'échoppe de maroquinier (voir plus haut, dans la section "Armurerie").

Notez que les temps de fabrication donnés dans le *Manuel des Joueurs* supposent une semaine complète de travail. S'il se déplace ou s'il est en aventure, et qu'il fabrique des arcs et des flèches lors de son temps libre, multipliez ces délais par quatre. Ainsi, un arc court ou long nécessite 4 semaines.

Le coût des matériaux pour les flèches et les arcs normaux est négligeable. Si le personnage essaye de faire une arme d'une qualité véritablement supérieure, il doit soit payer 50% du prix de vente normal pour des bois d'une qualité exceptionnelle ou doubler le temps de fabrication de l'arme ; ce délai supplémentaire représente le temps qu'il doit passer à chercher le bois et les matériaux parfaits dans la nature.

Forge d'Armes

Le texte de la compétence Forge d'Armes du *Manuel des Joueurs* (page 65) est correct dans les grandes lignes, mais nous devons y apporter quelques détails supplémentaires.

Comme cela est dit, un forgeur d'armes doit avoir une *forge.* Les coûts pour avoir une forge sont donnés plus haut dans ce chapitre, sous la section "Armurerie". En fait, la même forge peut être utilisée pour la fabrication d'armures et celle d'armes.

Le tableau de fabrication des armes de la page 66 du *Manuel des Joueurs* est correct. Il correspond au travail d'un forgeur du niveau d'un compagnon, travaillant seul et faisant des armes de qualité moyenne. Un compagnon forgeur travaillant avec deux apprentis divise le temps donné par deux. Le temps indiqué sur le tableau devrait être converti en semaines afin que vous puissiez comparer les temps du forgeur d'armes avec ceux de l'armurier ; considérez que 5 jours sur ce tableau font une semaine.

Echec de fabrication

Quand il fabrique une arme, le forgeur fait, à la fin du processus de fabrication de l'arme, son test de Forge d'Armes. Il utilisera son ajustement de compétence en fonction de l'arme qu'il essaye de finir et de sa qualité ; consultez le tableau ci-dessous, dans la section "Qualité des armes" pour cet ajustement.

S'il réussit son test, il a créé l'arme qu'il souhaitait.

S'il échoue de 1, 2, 3, 4 ou 5, il a créé une arme qui ressemble à celle qu'il avait l'intention de faire... mais il sait qu'elle a un sérieux défaut de structure. Dans un combat réel, si le porteur obtient un 5 naturel, ou moins, au toucher, l'arme se brise et devient inutile (pour certaines raisons, elle ne se brise pas dans les combats d'entraînement... mais seulement dans les situations réelles). Il peut toujours vendre l'arme bien sûr mais, finalement, après avoir fait ce genre de chose plusieurs fois, sa réputation en tant qu'artisan sera plus que ruinée. Il ferait mieux de briser l'objet, de le vendre comme crochet à suspendre, etc.

S'il échoue de plus de 5, l'arme se brise et est gâchée dans les dernières



étapes du processus (par exemple quand elle est refroidie après avoir été portée à haute température).

Qualité des armes

Il est possible de fabriquer des armes d'une qualité différant de la moyenne.

Les armes de *qualité médiocre* sont faites pauvrement. Elles ont mauvaise allure et comme les armes ratées décrites ci-dessus, elles cassent sur un résultat de 1 à 5 sur un jet d'attaque. Elles ne touchent pas aussi bien (c'est une pénalité au jet d'attaque) ou ne font pas autant de dégâts (pénalité aux dégâts) que leurs équivalentes de qualité moyenne.

Les armes de *qualité moyenne* ne sont pas spécialement remarquables ; elles font leur travail correctement, elles sont fiables et peu coûteuses. A moins qu'il n'en soit autrement spécifié, toutes les armes (non magiques) données sur les tableaux d'AD&D® sont de qualité moyenne.

Les armes de *qualité supérieure* sont très bien faites. Chacune aura un bonus spécifique : soit un +1 au toucher, soit un +1 aux dégâts. Ce bonus *n'est pas* magique ; il vient d'un équilibre ajusté, du tranchant, etc. (le forgeur détermine quand il fabrique l'arme s'il essaye de la faire plus précise ou de la faire frapper plus fort). Elles coûtent également un peu plus que les armes de qualité moyenne. Les enchantements sont généralement implantés dans des armes de qualité supérieure minimum.

Les armes de *qualité exceptionnelle* sont comme les armes supérieures, mais elles ont *les deux bonus* : elles ont +1 au toucher *et* aux dégâts. Elles sont également très coûteuses.

La liste suivante, adaptée de la liste de la page 66 du *Manuel des Joueurs*, montre les différences en coût et en temps au niveau de la création d'armes de qualités différentes.

Armes absentes du tableau

Si vous essayez de fabriquer une arme qui n'apparaît pas sur ce tableau, comparez-la à la plus similaire de celles qui y figurent et utilisez les valeurs correspondantes (le MD a le dernier mot sur ce sujet). Par exemple, si vous essayer de créer une hallebarde, la fourche ou le trident sont les plus proches. Si vous essayez de créer une épée bâtarde, c'est l'épée longue qui s'en rapproche le plus.

Argent et équipement

Le *Manuel Complet du Guerrier* suit les directives normales du *Manuel des Joueurs* pour les fonds initiaux et l'équipement du personnage... en général. L'utilisation de certains profils de combattants entraînera des situations différentes dans la manière dont certains personnages dépensent leurs fonds initiaux.

Magie

Certains personnages combattants (paladins, rôdeurs et les multi-classés magiciens/guerriers et prêtres/guerriers) ont des sorts. A ce point du processus de génération de personnage, vous devez, pour les personnages multi-classés, déterminer les sorts en accord avec le MD (les paladins et les rôdeurs attendent respectivement jusqu'aux 9ème et 8ème niveaux, donc vous n'avez pas à vous en soucier avant un bon moment.)

Expérience

Il existe une option à laquelle vous devriez penser si vous prévoyez de diriger des aventures ou des campagnes particulièrement héroïques et denses en combat.

Vous pouvez souhaiter faire commencer tous les personnages-joueurs débutants au 3ème niveau d'expérience

	Délai de fabrication			
Type d'arme	**Médiocre**	**Moyenne**	**Supérieure**	**Exceptionnelle**
Arbalète légère	8 jours	15 jours	30 jours	60 jours
Arbalète lourde	10 jours	20 jours	45 jours	90 jours
Dague	3 jours	5 jours	10 jours	20 jours
Épée à deux mains	20 jours	45 jours	90 jours	180 jours
Épée courte	10 jours	20 jours	45 jours	90 jours
Épée longue	15 jours	30 jours	60 jours	120 jours
Fourche, trident	10 jours	20 jours	45 jours	90 jours
Hache d'armes	5 jours	10 jours	20 jours	45 jours
Hachette	2 jours	5 jours	10 jours	20 jours
Lance de fantassin, lance	2 jours	4 jours	10 jours	20 jours
Tête de flèche	20/jour	10/jour	5/jour	1/jour

	Effets sur les performances			Ajust. au test de compé-
Qualité de l'arme	**Attaque**	**Dégâts**	**Bris**	**tence d'artisanat**
Médiocre	-1	-1	1-5 sur 1d20	+2
Moyen	0	0	1 sur 1d20*	0
Supérieure	+1	+1	**	-2
Exceptionnelle	+1	+1	**	-4

* Ce n'est pas un bris automatique ; elle ne se brise que si le MD en décide ainsi.

** Les armes de qualité supérieure ont soit un +1 au toucher soit un +1 aux dégâts, mais pas les deux. Les armes de qualité supérieure et exceptionnelle ne se brisent que dans des circonstances remarquables, comme cela est décidé par le MD (un ennemi puissant obtenant par exemple un 20 naturel quand il touche l'arme, ou si le personnage obtient un 1 naturel quand il frappe un artefact).



au lieu du 1er. Cela les rend un peu plus robustes, un peu plus héroïques et un peu moins inquiets de mourir au premier coup de leur premier combat.

Cependant, si vous préférez avoir vos personnages débutants un poil plus nerveux et sur la défensive, alors il est certainement plus approprié de les faire commencer au 1er niveau.

Feuille de personnage

A la fin du livre se trouve une feuille de personnage particulièrement adaptée à l'utilisation du *Manuel Complet du Guerrier.* Regardez-la, et ensuite nous en discuterons en plus amples détails.

Recto de la feuille

Dans la zone en haut de la feuille de personnage, mettez toutes les caractéristiques vitales sur le personnage : son nom, ses caractéristiques physiques et raciales, son profil de combattant (s'il en utilise un – voir le chapitre *Profils de combattant),* son alignement, son niveau actuel, l'expérience qu'il a déjà gagnée et les points nécessaires pour atteindre le prochain niveau.

Dans la seconde zone, mettez toutes les informations concernant les six scores de caractéristique du personnage (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme). Toutes ces informations viennent des tableaux du *Manuel des Joueurs,* pages 14-18.

Dans la troisième zone, étroite, notez tous les bonus et capacités échus à votre personnage de par sa race ; par exemple, s'il est un elfe, vous écrirez quelque chose du genre "90% de résistance aux sorts *sommeil* et *charme* ; +1 au toucher avec arc, épée courte, épée longue ; peut surprendre ses adversaires ; infravision ; détection des portes secrètes avec 1 sur 1d6 (1-2 sur 1d6 en cherchant et 1-3 pour portes cachées)".

Dans la quatrième zone, vous inscrivez la plupart des paramètres techniques de votre personnage : combien de points de vie il a, comment ses dés de vie sont calculés (pour les guerriers, vous écrirez d10), quelle est sa CA, quel est son TAC0, quels sont ses jets de sauvegarde, des notes sur ses suivants et sur toute capacité spéciale ou restriction dues au choix de sa classe de personnage (c'est particulièrement approprié pour les paladins et les rôdeurs), et sa progression en sort (s'il y a lieu ; cela également est particulièrement adapté aux paladins et rôdeurs).

Dans la cinquième zone, notez toute modification apportée au personnage par le profil de combattant qu'il a choisi (de nouveau, consultez le chapitre *Profils de combattant* pour avoir des détails).

Dans la sixième zone (celle du bas), enregistrez toutes les capacités de type talent du personnage : ses langages, ses compétences martiales (et ses spécialisations) et ses compétences diverses.

Verso de la feuille

Le verso de la feuille est utilisé en majeure partie pour les listes d'équipement.

La zone supérieur est utilisée pour enregistrer ses armes ; là, vous pouvez mettre toutes les informations que vous trouvez dans le tableau des armes (*Manuel des Joueurs,* page 74).

La seconde zone est utilisée pour des descriptions courtes d'équipement important, en particulier les objets magiques.

La troisième zone permet au joueur d'indiquer où toutes les possessions importantes de son personnage sont normalement conservées. Le MD devrait insister auprès du joueur pour qu'il remplisse ces blancs ; cela aide à prévenir les erreurs dans l'aventure. ("Bien sûr que j'ai mon *bâton de mage* avec moi ! Je l'ai toujours à coté de mon *bâton de puissance !* Non, vraiment j'te jure !")

Enfin dans la zone inférieure vous pouvez écrire toutes les notes pertinentes pour votre personnage.

La prochaine étape dans la création du personnage

Pour la prochaine étape dans le processus de création de personnage orientée sur le combattant, consultez le chapitre *Profils de combattant* qui suit tout de suite, immédiatement, là maintenant...





Parfois il n'est pas suffisant d'être un guerrier, un paladin ou un rôdeur. Chacune de ces classes est très amusante, mais il n'y a rien qui dise que vous deviez être limité à l'un de ces trois types d'amusement.

Aussi, dans ce chapitre, nous allons vous montrer comment créer et jouer d'autres types de combattants.

Profils et combattants

Chaque profil de combattant spécifique décrit dans ce chapitre est défini comme un ensemble de différentes caractéristiques. Le profil comprend les éléments qui suivent.

Description : Ce paragraphe parle de ce qu'est le combattant. C'est une description générale de l'apparence, des manières, de l'environnement culturel et de l'utilisation du personnage dans la campagne. Il donne également tous les *pré-requis* nécessaires pour que le personnage puisse adopter le profil ; par exemple, pour être une amazone, un personnage doit être de sexe féminin (surprise !)

Rôle : Ce paragraphe décrit le rôle du combattant dans la société qui l'a enfanté et dans une campagne en cours. Un samouraï a un rôle culturel différent de celui d'un barbaresque, même si les deux sont des paladins.

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles de talents secondaires de la *2ème édition d'AD&D ®*, le profil peut alors exiger que votre combattant prenne un talent spécifique ; le personnage peut ne pas pouvoir choisir ou déterminer aléatoirement ce talent secondaire.

Compétences martiales : Vous *devez* utiliser les règles de la *2ème édition d'AD&D®* pour les compétences martiales afin d'utiliser les profils de combattants. La plupart de ces derniers exigeront que votre combattant prenne des compétences martiales spécifiques. Un samouraï ne serait plus le même sans son katana, ou un preux sans sa lance.

Quand il doit prendre une compétence martiale spécifique, le combattant doit le faire en utilisant une des unités qu'il peut dépenser.

Compétences diverses : Vous devez également utiliser les règles de compétences diverses de la *2ème édition d'AD&D®*, car de nombreux profils de combattants exigent que votre personnage prenne des compétences diverses spécifiques (par exemple, il est idiot d'être un pirate sans Expertise Maritime ou un chevaucheur de bêtes sans Equitation.)

Mais ces compétences diverses imposées sont des *bonus* – donnés en plus des compétences diverses que vous pouvez normalement choisir. Parfois une compétence en bonus viendra d'un autre groupe que général ou combattant, mais comme il s'agit d'un bonus, il importe peu combien d'unités supplémentaires elle devrait autrement occuper.

Certaines compétences seront simplement recommandées, et non imposées. Quand un choix est recommandé, la compétence n'est pas *donnée* au personnage ; si le personnage décide de prendre cette compétence diverse, il le fait en utilisant le nombre d'unités dont il dispose.

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser à la fois les talents secondaires *et* les compétences diverses dans vos campagnes, mais vous trouverez que la création de personnage est plus simple et plus cohérente si vous utilisez uniquement les règles de compétences.

Equipement : Certains profils de combattants gravitent autour de certains types d'équipement. Les combattants nobles tendent à avoir des armures et des armes lourdes comme des épées et des lances ; les pirates s'orientent vers les sabres d'abordage, les couteaux de lancer, des armures légères ou même pas d'armure du tout, et ainsi de suite.

Ces listes d'équipement ne sont pas réellement des restrictions ou des règles absolues. Un pirate à terre peut souhaiter s'équiper d'une armure de plates, par exemple. Mais dans des circonstances normales, un personnage devrait graviter autour des types d'équipement qui lui sont appropriés, et le MD doit l'y attirer.

Par exemple, le pirate qui garde son armure de plates en étant sur un navire passera par-dessus bord maintes et maintes fois pour qu'il se souvienne de la raison pour laquelle les pirates ne portent généralement pas ce genre de matériel encombrant. Alors qu'il est en train de couler vers les profondeurs de l'océan, il pourra réfléchir à son erreur. Un chevalier qui porte du cuir quand il joute saura avec une quasi-certitude qu'il mérite son destin.

Bénéfices spéciaux : La plupart des profils de combattants ont certains bénéfices spéciaux que d'autres n'ont pas. Souvent, ils sont définis comme des bonus de réaction particuliers, des droits spécifiques dans certaines cultures et ainsi de suite. D'autres bénéfices sont moins courants ou importants : par exemple, le berserker peut faire appel à des ressources cachées en matière de force et de vitalité quand il combat.

Limitations spéciales : De la même manière, chaque profil de combattant est doté de certains désavantages qui le gênent. Les pirates sont recherchés par les autorités ; les amazones font face à la discrimination dans les sociétés dominées par les mâles.

Options de richesse : Certains profils de combattant ont des règles spéciales concernant leur richesse. Le combattant noble, par exemple, commencera à jouer avec plus d'or au départ que les autres profils de combattant. Mais, il est également obligé de maintenir un niveau de vie plus élevé que les autres. S'il échoue dans cette voie, il perd temporairement ses bénéfices spéciaux.

Races : Chacun de ces profils est écrit avec un personnage humain à l'esprit, et ce paragraphe décrit ce qui se passe quand vous avez un personnage demi-

humain. Le MD devra se demander s'il souhaite certaines combinaisons race/profil de combattant (sauvages elfes ? amazones naines ? nobles petites-gens?). S'il l'autorise, ce paragraphe donnera des indications sur les modifications raciales recommandées. Par exemple, un combattant noble nain devra être compétent à la hache et au marteau plutôt qu'à l'épée et à la lance, et ne sera pas obligé de monter à cheval.

Note importante

Dans les sections suivantes, plusieurs profils de combattant ont des bonus ou des pénalités à la réaction comme partie intégrante de leurs bénéfices ou limitations. Quelques mots d'avertissement sont nécessaires pour les expliciter.

Dans AD&D®, quand un personnage est très charismatique, il obtient ce que nous appelons un "ajustement à la réaction" (voir le *Manuel des Joueurs,* page 18). Quand un personnage a un charisme élevé et reçoit un bonus, ce dernier est exprimé sous la forme d'un "plus" : +2 par exemple. Quand il a un charisme faible et qu'il reçoit une pénalité, celle-ci est exprimée sous la forme d'un "moins" : -3 par exemple.

Mais, quand vous lancez 2d10 pour les réactions aux rencontres (voir le *Guide du Maître* page 120) *n'ajoutez pas le "+" ou n'enlevez pas le "-" du résultat du dé.* Résolvez cela de la manière suivante : si le personnage a un charisme de 16, et obtient ainsi un ajustement à la réaction de +5 , soustrayez ce nombre du résultat du jet de 2d10 (autrement, les PNJ réagiraient encore plus mal vis-à-vis des personnages charismatiques).

Profils et classes de combattant

En général, chaque profil peut être utilisé avec n'importe laquelle des trois classes de combattant. Votre personnage peut, par exemple, être un guerrier barbare, une amazone paladin ou un rôdeur samouraï.

Certains choix peuvent être fort discutables. Par exemple, il n'est pas vraisemblable que vous jouiez un paladin pirate. Mais c'est *possible* . Si votre bande de pirates, dans la tradition des films de cape et d'épée, n'attaque que les méchants, libère tous les innocents et effectue d'autres actions plus qu'honorables, manifestement elle ne constitue pas un groupe mauvais et un paladin pourrait s'y aventurer. Si c'est le genre de campagne de pirates que votre MD et vous acceptez de jouer, alors tout va pour le mieux.

Quand une classe de combattant ne peut choisir un profil de combattant particulier, cela sera signalé.

Profils et création de personnage

Votre personnage ne peut adopter qu'un seul profil.

Vous ne pouvez prendre un profil qu'au moment où votre personnage est créé.

Il y a une exception à cette seconde règle : si vous et votre MD souhaitez intégrer ces règles dans une campagne existante, et que le MD et les joueurs sont d'accord sur les profils de combattant qui se rapprochent le plus de chaque personnage existant, alors vous pouvez utilisez ces règles pour des personnages existants, en ajoutant un profil de combattant à chacun d'entre eux.

Une fois que vous avez pris un profil de combattant vous ne pouvez plus en changer. Plus tard dans sa vie, le personnage pourra *abandonner* son profil ; voyez *"abandonner un profil"* dans la suite de ce chapitre.

Les profils de combattant

Voici plusieurs sortes de combattants représentées par des profils. Avant de permettre à ses joueurs de choisir des profils pour leurs personnages, le MD devrait les consulter et prendre des notes à leur sujet.

Pour chaque profil de combattant, le MD doit déterminer :

(1) si même il autorise ce profil dans sa campagne ;

(2) quelles sont les informations supplémentaires dont il a besoin sur chaque profil pour le donner à ses joueurs ;

(3) quels sont les changements qu'il peut souhaiter apporter à chaque profil.

Prenons le profil de l'amazone comme exemple. Il est librement inspiré des amazones de la mythologie grecque. Mais les amazones du MD peuvent être significativement différentes de celles-ci.

Ainsi, tout d'abord, il doit décider s'il autorise ce profil dans sa campagne. Si son monde comporte un genre quelconque d'amazones, il le fera probablement. S'il n'y a pas d'amazones, il ne le fera pas. Mais supposons qu'il le fasse.

Il doit décider ensuite des informations supplémentaires dont il a besoin pour informer les joueurs au sujet des amazones. Dans son monde, supposons que les amazones vivent sur Lunyrra, une île à la dense couverture forestière entourée par des falaises quasiment infranchissables, et qu'elles font la guerre aux îles voisines : si des joueurs sont intéressés pour jouer des amazones, il leur donne cette information en plus du profil.

Enfin, il doit décider quels changements il veut apporter au profil. Comme ses amazones sont des marins au lieu de cavalières émérites, les compétences



diverses requises, Equitation et Dressage d'Animaux, sont modifiées en Expertise Maritime et Navigation.

Il a ainsi adapté le profil de combattant générique à son propre monde de campagne et l'a ajusté juste comme il le voulait.

Amazone

Description : Les amazones sont des combattants de sexe féminin dans un monde dominé par des mâles. Leur civilisation peut avoir été créée par une divinité qui aime les combattantes ; elles peuvent être également des femmes qui se sont révolté contre la domination des mâles et qui ont décidé de se gouverner elles-mêmes ; elles peuvent sinon constituer simplement une société matriarcale depuis des temps immémoriaux.

Quelle que soit leur origine, elles vivent maintenant dans des civilisations ou communautés où les femmes occupent les positions et les rôles traditionnellement dévolus aux mâles : et, dans la campagne de jeu, cela signifie en particulier, les rôles de combattant et d'aventurier.

Une société d'amazones peut être restreinte (une seule ville ou une île) ou étendue (tout un pays ou un continent), très avancée ou très primitive. Certaines société d'amazones gardent les hommes comme serviteurs et esclaves, cuisant rappel de leur ancien statut ; d'autres n'ont pas d'homme dans leur communauté, et elles prennent de longues vacances afin de visiter d'amicales tribus voisines d'hommes ; d'autres perpétuent leur espèce en étant très hospitalières avec des aventuriers de passage sur leur territoire (dans ce dernier cas, certaines société d'amazones décident par la suite de tuer les aventuriers, d'autres non). Pour les détails sur la manière exacte dont les communautés d'amazone fonctionnent dans votre monde de campagne, consultez votre MD (et donnez lui pas mal de temps pour vous donner une réponse, s'il s'agit de quelque chose auquel il n'a pas encore pensé).

Traditionnellement les amazones sont d'excellentes cavalières et éleveuses de chevaux. Dans leur pays, elles portent des armures légères et s'arment de boucliers, de lances, d'épées et d'arcs. Si elles sont désavantagées par leurs armes et armures traditionnelles, elles s'adaptent rapidement aux armes et armures locales.

Voici un point important dont il faut se rappeler : dans la plupart des campagnes, vous n'avez pas *besoin* d'être une amazone pour être une combattante ; vérifiez avec votre MD les autres possibilités. Les amazones sont simplement un *type* très coloré et différent de combattante. Si un joueur, ou une joueuse, souhaite avoir une combattante, le MD devrait essayer de s'arranger avec lui, ou elle, autant que cela est possible, et ne devrait pas avoir à en faire une amazone pour lui permettre d'être une combattante. Dans à peu près toutes les histoires concernant les mondes réels



ou mythologiques vous trouverez des combattantes dans des sociétés dominées par des mâles ; autrement il n'y aurait pas eu de Jeanne d'Arc ou d'Atalante de Calydon.

Il n'y a pas de pré-requis particulier pour être une amazone.

Rôle : Dans sa propre société, quel que soit son degré de civilisation, la combattante amazone est très hautement considérée. Elle est celle qui défend la manière de vivre de toute sa civilisation. et chaque jeune fille amazone aspire à devenir une combattante. Mais dans le monde extérieur, et dans la campagne en général, l'amazone est une curiosité, souvent considérée comme une barbare (quel que puisse être le degré de culture de sa civilisation), tenue à l'œil et faisant l'objet de rumeurs. Les gens des autres cultures seront soupçonneux à son égard et, au début, elle sera probablement mal à l'aise avec les hommes qui apparaissent comme étant ses égaux dans la société – à ses yeux, ce sont *eux* qui ne sont pas normaux.

Le MD devra traiter ce genre de situations avec précaution. Une fois qu'une amazone a fait ses preuves au combat vis-à-vis de ses alliés extérieurs, et une fois qu'ils lui ont prouvé leur valeur, il n'y a plus aucune raison pour qu'ils ne soient pas des alliés inconditionnels. Les PNJ peuvent continuer à l'ennuyer, mais *les personnages ne le devraient plus.* Les autres PJ devraient venir à sa défense si des PNJ lui font des problèmes ; seuls les plus antipathiques des PJ continueront à l'ennuyer, les autres ne devant plus sans doute supporter *leur* attitude.

Talents secondaires : Requis : palefrenier.

Compétences martiales : Requises : lance, arc long (les guerrières amazones ne peuvent se spécialiser que dans la lance ou l'arc long). Recommandées : haches diverses, épées.

Compétences diverses : En bonus : équitation, dressage d'animaux. recommandées : général – maîtrise des animaux ; combattant – connaissance des animaux, armurerie, fabrication d'arcs et de flèches, chasse, course, survie, pistage.

Equipement : Quand un personnage amazone est créé pour la première fois, elle doit acheter ses armes et son armure uniquement parmi les choix suivants : Armes – hache d'armes, arc (n'importe lequel), gourdin, dague/coutelas, hachette ou hache de jet, javelot, couteau, lance, lance de fantassin, épée (n'importe laquelle) ; Armure – bouclier, de cuir, matelassée, de cuir cloutée, brigandine, d'écailles, cuirasse, à bandes, de plates en bronze. Une fois qu'elle s'est aventurée n'importe où dans le monde extérieur, elle peut acheter des armes et des armures d'autres régions.

Bénéfices spéciaux : Les combattants mâles dans une civilisation où les combattantes sont rares tendent à sous-estimer les amazones. De ce fait, dans n'importe quel combat où l'amazone affronte un mâle qui n'est pas familier avec elle personnellement ou avec des combattantes en général, elle obtient un +3 au toucher et un +3 aux dégâts *sur son premier coup seulement.* Cela est dû au fait que la garde de son adversaire est basse.

Cela ne fonctionne pas sur des personnages-joueurs à moins que le joueur interprète son rôle assez honnêtement pour déclarer qu'il la sous-estime.

Cette capacité ne fonctionne pas sur certains autres types de personnages.

Un PNJ qui est assez prudent pour ne pas sous-estimer l'amazone peut, avec un test d'Intelligence réussi, voir l'attaque venir et annuler ce bonus.

Un vétéran aguerri (tout combattant du 5ème niveau ou plus, ou tout autre personnage du 8ème niveau au moins), en dépit de son préjugé, réalisera qu'elle se déplace comme un guerrier entraîné et maintiendra sa garde haute, ce qui annule le bonus.

Si l'amazone touche un PNJ avec cette attaque, il ne se fera plus jamais avoir ; si un PNJ ne fait même que voir une amazone toucher quelqu'un, il ne subira plus jamais cette pénalité. Mais si elle rate son premier coup, alors la cible continuera à la sous-estimer et la combattante pourra réutiliser son bonus à sa prochaine attaque.

Limitations spéciales : L'amazone subit un modificateur de -3 au jet de réaction des PNJ venant de sociétés dominées par les mâles. Ce modificateur de réaction est annulé pour les personnages qui la respectent, comme (on peut le présumer) ses alliés PJ par exemple.

Options de richesse : L'amazone possède les 5d4x10 po habituels comme fonds initiaux.

Races : Les amazones du folklore et des mythes étaient humaines. Il n'est pas difficile d'envisager des clans elfes ou demi-elfes d'amazones ; elles suivent les règles données ci-dessus pour les amazones humaines.

Il est un petit peu plus difficile d'envisager des amazones naines, gnomes ou petites-gens. Mais si vous le voulez, utilisez ces civilisations.

Les amazones naines auront la hache et le marteau comme compétences martiales requises ; elles sont toujours des cavalières mais substituent le sanglier au cheval comme monture (ce sont des animaux très dangereux, et la vue d'une naine féroce sur le dos d'un sanglier toutes défenses dehors est terrifiante).

Les amazones gnomes auront la hache de jet et l'épée courte comme compétences martiales requises ; leurs compétences diverses en bonus seront Survie et Pistage.

Les amazones petites-gens auront le javelot et la fronde comme compétences martiales requises ; leurs compétences diverses en bonus seront Endurance et Pose de Collets ; et vous devrez présumer que ces petites-gens ne sont pas aussi friandes d'amusement et de



plaisir que les types plus fréquents de petites-gens.

Barbare

Description : Il ne s'agit pas du barbare historique, mais de celui de la littérature fantastique. C'est un puissant guerrier d'une société aux franges de la civilisation. Il a quitté sa maison pour vendre ses talents et s'aventurer dans le monde civilisé – peut-être pour amasser une fortune avec laquelle il reviendra chez lui, peut-être pour devenir un personnage important de cette prétendue civilisation. Il est connu pour sa force, sa ruse, son mépris de la décadence du monde extérieur et son adhésion à son propre code de l'honneur.

Le barbare est généralement très fort; de ce fait, *il doit avoir un score de Force de 15 minimum*. Un personnage peut venir d'une tribu barbare et avoir une Force plus faible – mais il ne pourra prendre le profil de barbare.

Rôle : Le barbare typique dans les JdR est un personnage dangereux et puissant, comme s'il s'agissait d'un esprit animal dans un corps humain. Dans une campagne, c'est un guerrier de première ligne avec quelques talents spéciaux et une apparence fort différente de celle des autres personnages ; son joueur devrait toujours l'interpréter comme quelqu'un venant d'un autre pays, quelqu'un dont les goûts et les perceptions sont basés sur une culture différente (si vous le jouez juste comme n'importe quel combattant du coin, vous perdez une partie du mystère que renferme ce personnage).

Si le groupe de PJ n'a pas de chef réel, il peut s'orienter vers ce rôle ; s'il n'est pas assez bon pour être un chef, il s'attachera probablement à devenir un spécialiste dans les choses qu'il fait bien.

Talents secondaires : Le MD décidera, en fonction de l'origine du personnage, le type de talent secondaire requis. La plupart des tribus de barbares ont un talent requis ; une tribu qui vit en pêchant aura Pêcheur comme talent secondaire requis.

Compétences martiales : Requises : hache d'armes, épée bâtarde (ce sont les armes du barbare fantastique classique ; le MD peut y substituer d'autres plus appropriées dans son propre monde). Les guerriers barbares peuvent se spécialiser dans n'importe quelle arme, mais il est peu vraisemblable de les rencontrer avec des armes inhabituelles (comme les lances, les bâtons, les fléaux, les armes d'hast particulières) jusqu'à ce qu'ils atteignent le monde extérieur. Recommandées : arc (n'importe lequel), fronde, épée (n'importe laquelle), marteau de guerre.

Compétences diverses : En bonus : endurance. Recommandées : Général – maîtrise des animaux, dressage d'animaux, sens de l'orientation, allumage de feu, équitation, météorologie ; Combattant – combat aveugle, chasse, alpinisme, course, pose de collets, survie, pistage ; Prêtre (coûtent deux fois le nombre d'unités sauf pour les paladins) – herboristerie ; Roublard (coûtent le double du nombre d'unités) – saut. Le MD a le droit d'insister pour que le personnage barbare prenne une compétence dans la spécialité de la tribu (Pêche, Agriculture, etc.) s'il le souhaite.

Equipement : Le personnage, quand il dépense son argent de départ, ne peut acheter une armure plus lourde qu'une armure feuilletée ou une armure de plates en bronze. A l'extérieur de la tribu, une fois qu'il s'est aventuré dans le monde, il peut utiliser n'importe quel type d'armure sans pénalité. Quand il dépense son argent de départ, il doit se limiter aux armes que le MD indique comme appropriées pour sa tribu – le groupe d'armes habituel comprend la hache d'armes, l'arc (n'importe lequel), le gourdin, la dague ou le coutelas, le fléau de fantassin, la masse, ou la pique, la hachette ou la hache de jet, la fronde, la lance de fantassin ou l'épée (n'importe laquelle).

Bénéfices spéciaux : Les barbares sont impressionnants en raison de leur force brute, de leur intensité et de leur magnétisme animal ; cela leur donne un bonus de +3 au jet de réaction dans certaines situations.

A chaque fois qu'un personnage barbare effectue un jet de réaction dont le résultat est inférieur ou égal à 8 (y compris les bonus de Charisme et de race) ôtez le modificateur. Si le jet de réaction est toujours positif, il le sera encore plus que la normale.

Exemple: Torath le Toranarien est un barbare avec un Charisme de 15. Rencontrant un chevalier qui pourrait être un ami ou un ennemi, il lui parle d'une manière amicale. Le MD détermine la réaction à la rencontre et obtient un 11 sur 2d10. Sur la colonne "amicale" du tableau de réactions aux rencontres du Guide du Maître, *il s'agit d'une réaction «prudente».*

Mais attention – son Charisme lui donne un bonus de +3. Le 11 devient un 8, ce qui reste une réaction indifférente. Mais ayant atteint le 8, son bonus entre en jeu, lui donnant un résultat final de 5 une réaction amicale.

Limitations spéciales : Tout ce côté impressionnant peut jouer également contre le barbare. A chaque fois qu'un personnage barbare obtient un 14, ou plus, à un jet de réaction, il subit un modificateur supplémentaire de -3. Cela signifie que si le résultat est négatif, il le sera encore plus – le barbare est terrifiant et les autres personnes ont des réactions exagérées.

Exemple : Torath rencontre ensuite une sorcière suspicieuse à laquelle il est indifférent. Dans la colonne "indifférent" du tableau de réactions aux rencontres, le MD obtient un 17. Le bonus de Charisme de Torath de 3 réduit le résultat à 14, mais c'est toujours suffisant pour que sa pénalité le remette directement à 17. La sorcière devient menaçante.

Options de richesse : Le barbare a les fonds initiaux des combattants



(5d4x10 po), mais il doit tout dépenser (avant de commencer à jouer) à l'exception de trois pièces d'or au maximum ; il peut avoir quelque monnaie d'échange quand il atteint la civilisation, mais il doit être proche de la pauvreté.

Races : Les barbares demi-humains suivent les mêmes règles. Les nains sont peut-être les plus admirablement adaptés pour devenir des barbares. Le MD aura à décider si ses elfes, demi-elfes et gnomes sont assez menaçants et grognons pour être des barbares ; la question est encore plus difficile avec les petites-gens amoureux du bien-vivre. Mais si le MD souhaite permettre à n'importe laquelle ou à toutes ces races demi-humaines d'avoir des barbares en leur sein, il le peut.

Note finale : La plupart des barbares fantastiques classiques sont des mâles, mais ce profil peut certainement être adopté par des personnages féminins, avec tous les bénéfices, les exigences et désavantages de ce profil.

Barbaresque

Description : Ce héros représente une tribu quelconque (soit civilisée soit barbare) vivant dans un environnement sauvage dangereux, menaçant ou inhabituel – comme dans un désert, dans les profondeurs d'un territoire marécageux, dans le nord gelé, blottie dans la jungle ou une forêt tropicale humide, ou dans des montagnes éloignées.

Le barbaresque est différent du barbare. Il n'est pas automatiquement un personnage menaçant quand il se déplace dans la société normale d'une campagne ; il est juste exotique et inhabituel. Il peut être très cultivé et civilisé, mais, venant d'une culture différente, il aura des attitudes différentes de celles des autres personnages-joueurs sur de nombreux sujets.

Par exemple, un personnage nomade du désert peut être simplement offensé pas le vol d'un de ses biens, mais être outragé (et demander la peine de mort) par le vol de son eau ; il peut croire que les femmes doivent rester au camp et laisser le combat aux hommes (une opinion sur laquelle il sera vite désabusé une fois dans le monde extérieur) ; il peut sentir le besoin de se prosterner dès qu'il passe devant la chapelle ou le temple de la divinité qu'il adore ; et ainsi de suite.

Le joueur décide (avec l'autorisation du MD) de quel genre de tribu et d'environnement vient le barbaresque. Ensuite, en coopération avec le MD, il doit déterminer de quel genre de croyances et de coutumes inhabituelles le personnage et sa tribu sont affublés. Il peut par la suite se départir de quelques unes de ses croyances au contact du monde extérieur, mais ne devrait pas en abandonner la plupart – elles font partie de ce qui le rend unique dans la campagne.

Pour être un barbaresque, le personnage doit avoir un score de Constitution de 13 minimum.

Rôle : Dans une campagne, comme le barbare et le sauvage, le barbaresque est la voix de l'étranger qui pose des questions sur toutes les contradictions et bizarreries de la culture des personnages-joueurs. Il constitue également une opportunité pour certaines aventures à l'allure comique, quand il interprète mal certains aspects de la société et que cela le plonge dans la confusion et la perplexité. De manière plus importante, le MD devrait arranger des aventures occasionnelles prenant place dans des lieux similaires à ceux de sa naissance, afin qu'il puisse démontrer ses talents dans son environnement.

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles de talents secondaires, le barbaresque devrait choisir son talent dans la liste suivante : pêcheur, forestier, chasseur, marin, trappeur/fourreur.

Compétences martiales : Le barbaresque peut dépenser ses compétences martiales comme il le désire. Le MD peut insister pour qu'il dépense une ou deux de celles-ci dans des armes appropriées à sa culture : un nomade du désert devrait avoir le cimeterre et l'arc court composé, tandis qu'un combattant arctique devrait avoir le harpon et la lance par exemple.

Compétences diverses : En bonus : survie (dans son environnement naturel), endurance. Recommandées : toutes celles qui se rapportent au pays de sa naissance, maîtrise des animaux, dressage d'animaux, danse (ses danses culturelles), allumage de feu, pêche, équitation, natation ; Combattant – alpinisme, pistage.

Equipement : Le barbaresque ne peut dépenser ses fonds initiaux que pour des objets appropriés à sa culture. Le nomade du désert ne pourrait pas, par exemple, acheter une armure avec son or, tandis que le combattant arctique ne pourrait avoir qu'une armure de cuir ou une cuirasse (bien sûr, si le MD décide qu'il appartient à une culture qui fait du commerce, il pourrait avoir accès à des biens du reste du monde). Le barbaresque n'est pas *obligé* de dépenser tout son or avant de commencer à jouer. Après avoir commencé le jeu, il n'a pas de restriction sur le type d'équipement qu'il peut acheter.

Bénéfices spéciaux : Le barbaresque obtient un bonus spécial de +5 à son jet de compétence Survie. Cela ne s'applique qu'à la compétence Survie correspondant aux environnements similaires à celui d'où il vient ; si par la suite il prend une seconde compétence Survie pour un autre type de terrain, ce bonus ne s'applique pas.

Limitations spéciales : Le barbaresque, dans ses jeunes années, est occasionnellement gêné par son absence de familiarité avec la société des personnages-joueurs, mais c'est une considération de l'ordre de l'interprétation du rôle ; le MD doit renforcer occasionnellement cette sensation jusqu'à ce qu'il croit que le personnage est suffisamment familiarisé avec la culture la plus courante.



Options de richesse : Le barbaresque a droit aux 5d4x10 po initiales standards.

Races : Ce profil de combattant est très approprié pour les combattants demi-humains, et le MD peut souhaiter créer quelques tribus demi-humaines inhabituelles pour le démontrer. En effet tout le monde s'attend à des barbaresques nains des montagnes, ou des barbaresques elfes ou gnomes venant de forêts tropicales, etc. Mais qu'en est-il des nains du désert ? des elfes arctiques ? des gnomes des marais ? des petites-gens des montagnes ? De tels choix inhabituels peuvent ajouter une touche de couleur à une campagne.

Berserker

Description : Le berserker est un combattant qui a des capacités et des attributs spéciaux quand il se bat. Dans un combat, il peut atteindre un état d'esprit extatique qui lui permet de se battre plus longtemps, plus durement et plus sauvagement que tout autre humain n'est capable de le faire. Cela en fait un combattant mortel... qui peut être une menace autant pour lui que pour ses ennemis. Dans une campagne, il est presque identique au barbare – sauf qu'il est manifeste de l'extérieur qu'il possède dans sa personnalité un élément véritable de sauvagerie et d'inhumanité, et il tend à déranger et à déstabiliser les autres.

Comme le barbare, le berserker *doit avoir un score de Force de 15 minimum.*

Rôle : Dans sa tribu, le berserker a un rôle spécial. Il a été touché par des forces surnaturelles et l'a accepté de manière à mieux défendre son peuple.

Un paladin berserker serait un petit peu étrange, et certains MD préfèreront ne pas l'autoriser. C'est une bonne chose. Mais ce n'est pas toujours impossible. Si la tribu du personnage est profondément impliquée avec un totem animal, comme un ours ou un glouton, un paladin peut même être *obligé* d'être un berserker, car le MD peut raisonner en disant que seul le toucher surnaturel de l'esprit animal totem donne au paladin ses autres pouvoirs. Mais, de nouveau, c'est selon chaque MD.

Talents secondaires : Comme avec le barbare, le MD décidera les types de talents secondaires étant le plus appropriés pour cette tribu spécifique de berserker/barbare.

Compétences martiales : Aucune compétence martiale n'est exigée pour le berserker – mais il ne peut pas commencer à jouer en ayant une compétence dans une arme à distance (pas de haches de jet ou de couteau, pas d'arc ou d'arbalète, etc.). Le berserker vit pour détruire au combat au corps-à-corps, aussi ne peut-il pas commencer à jouer avec n'importe quel type d'arme à distance. Il peut en apprendre durant la suite de l'aventure, bien sûr, si lui et le MD souhaitent le lui autoriser – mais c'est un peu en dehors de son personnage.

Compétences diverses : En bonus : endurance. Recommandées : Général – maîtrise des animaux, dressage des animaux, sens de l'orientation, allumage de feux, équitation, météorologie ; Combattant – combat aveugle, chasse, alpinisme, course, pose de collets, survie, pistage ; Prêtre (coûtent deux fois le nombre donné d'unités pour les guerriers et les rôdeurs) – herboristerie ; Roublard (coûtent deux fois le nombre d'unités) – saut. Comme avec le barbare, le MD peut choisir d'insister pour que le personnage berserker prenne une compétence dans la spécialité de la tribu (Pose de Collets, Agriculture, etc.).

Equipement : Comme avec le barbare, le berserker ne peut pas utiliser ses fonds initiaux pour acheter des armures plus lourdes qu'une armure feuilletée, à bande ou de plates en bronze. Une fois qu'il s'est aventuré dans le monde extérieur, il peut utiliser n'importe quel type d'armure sans pénalité. Quand il dépense ses fonds initiaux, il doit se limiter aux armes connues dans sa tribu et ne peut choisir d'armes à projectiles. Des bons choix comprennent la hache d'armes, le bâton, la dague/coutelas, le fléau de fantassin, la masse ou la pique, la hachette, la lance de fantassin et l'épée (n'importe laquelle).

Bénéfices spéciaux : Les berserkers reçoivent un bonus de +3 au jet de réaction pour des PNJ appartenant à toute tribu qui comprend également des berserkers – ils reconnaissent le berserker instinctivement et le respectent, même si c'est un ennemi.

L'autre bénéfice dont il est doté est sa capacité à devenir berserk.

A n'importe quel moment, il peut choisir de devenir berserk. Ce n'est pas un processus instantané – il doit dépenser un peu de temps pour se préparer psychiquement. Cela lui prend *un tour complet* (dix rounds de combat) pour devenir berserk. Pendant ce temps, le personnage grogne, marmonne, jette des imprécations ... il lui est impossible d'être calme en essayant de devenir berserk. Il peut également combattre pendant cette période. Cela veut dire qu'il peut commencer à devenir berserk au premier round du combat, combattre pendant dix rounds et ensuite être berserk à partir du onzième round.

Bien sûr, quand il sait qu'un combat approche, il peut commencer à devenir berserk, même s'il n'y a pas de combat en cours. A la fin d'un tour complet de préparation, il peut devenir berserk instantanément. S'il n'y a toujours pas d'ennemi en vue, il peut retenir cette pulsion jusqu'à ce que le combat soit engagé. Mais si aucun combat ne se déroule pendant cinq tours supplémentaires, il revient automatiquement à la normale et subit les conséquences normales de la sortie de cet état (décrites ci-dessous). Le personnage peut sortir de son état une fois que le dernier ennemi est à terre (il doit être littéralement à terre, même s'il est toujours vivant et qu'il se rend ; le berserker restera dans son état et continuera à combattre tant qu'il y a des ennemis toujours sur pieds).

Une fois que le combat est terminé, le berserker doit sortir de son état.

Pour ces raisons, l'état berserk est une réaction plus appropriée quand les personnages sont sur le point d'attaquer, ou d'être attaqués par, un ennemi qu'ils connaissent. Si les personnages sont plutôt attaqués par surprise par un petit groupe d'orques, cela ne vaut pas généralement l'effort nécessaire pour devenir berserk ; les conséquences et les efforts surpassent les bénéfices.

Quand il est berserk, le personnage a une endurance et une résistance à la douleur phénoménales ainsi que quelques pouvoirs magiques. Il gagne les avantages suivants, mais uniquement quand il se trouve dans cet état.

(1)Il est immunisé (pas de jet de sauvegarde nécessaire) aux sorts de magicien *charme-personnes, amitié, hypnotisme, sommeil, irritation, rayon débilitant, peur, quête,* et aux sorts de clercs *injonction, charme personnes et mammifères, discours captivant, manteau de bravoure* et *symbole.*

(2)Il obtient un bonus de +4 contre les sorts de magicien *cécité, l'irrésistible rire de Tasha, immobilisation des monstres, charme monstres* et *confusion,* et les sorts de clercs *immobilisation des personnes* et *immobilisations des animaux.*

(3)Le sort *émotion* n'a pas d'effet sur le berserker à moins que le lanceur ne choisisse l'effet de peur. Si c'est le cas, le berserker a un jet de sauvegarde normal ; s'il le réussit, il continue comme avant, mais s'il échoue, il sort prématurément de son état, avec tous les effets normaux d'une telle sortie (mais il ne subit aucun des autres effets de peur). Le sort *terreur* a exactement le même effet : si le jet est réussi, le sort n'a pas d'effet, et dans le cas contraire, il est tiré de son état berserk. S'il rate un jet de sauvegarde contre un *charme monstres,* il considère simplement le lanceur comme un de ses alliés ; il ne sort pas de son état ni n'obéit aux ordres du lanceur.

(4)Etre dans cet état n'offre pas de réelle protection contre un *doigt de la mort,* sauf que l'effet du sort n'intervient que quand le personnage est sorti de son état. Si le berserker réussit son jet de sauvegarde, il ne subit les 2d8+1 points de dégâts qu'immédiatement après être sorti de son état. S'il échoue dans son jet, il ne meurt pas avant d'être sorti de son état.

(5)Le berserker, pendant qu'il est frénétique, est immunisé aux résultats de KO des règles de lutte/pugilat, et ne subit que la moitié des dégâts des attaques à mains nues de ces règles.

(6)Pendant qu'il est dans cet état, le personnage obtient un bonus de +1 aux attaques, de +3 aux dégâts et de +5 aux points de vie.

Limitations spéciales : Le berserker a des désavantages aussi conséquents que les bénéfices qu'il reçoit.

(1)Le personnage berserker reçoit un -3 au jet de réaction pour tous les PNJ (sauf, bien sûr, les personnages qui viennent de tribus qui ont des berserkers comme cela a été dit plus haut).

(2)Quand il devient berserk, le MD devrait immédiatement lui demander combien il a de points de vie actuellement. A partir de cet instant, et jusqu'à ce que le combat soit terminé et qu'il soit redevenu normal, le MD tient le compte de ses points de vie. Le joueur ne sait pas combien de points il lui reste, ni combien il en perd à chaque attaque (après tout le personnage ne peut pas ressentir la douleur... il ne peut donc pas estimer à quelle distance il se trouve de la mort). Le MD lui dit simplement quelque chose comme : "Le capitaine orque te touche avec sa hache, un puissant coup que tu sens à peine..." Il est de ce fait très possible qu'il soit tailladé et proche de la mort et qu'il ne le sache pas jusqu'à ce qu'il tombe sans vie. Le MD peut également, s'il le désire, faire tous les jets de sauvegarde pour le berserker, en ne disant pas au joueur s'ils sont ratés ou réussis.

(3)Pendant qu'il est en état berserk, le personnage ne peut utiliser d'armes à distance. Il ne tue qu'au combat au corps-à-corps ou avec des armes de mêlées.

(4)Pendant qu'il est dans cet état, il doit combattre chaque adversaire jusqu'à ce qu'il soit à terre. Une fois qu'un adversaire est tombé, le berserker doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche et l'attaquer lui. Il ne peut pas, par exemple, choisir d'attaquer le chef des ennemis si ce dernier est derrière sept rangs de lanciers. Le berserker doit continuer à se battre jusqu'à ce que tous les ennemis soient à terre, comme cela a été décrit plus haut.

(5)Pendant qu'il est berserk, le personnage ne peut se mettre à couvert contre des tirs de projectile.

(6)Si, pendant que le personnage est berserk, un autre personnage essaye de faire quelque chose qu'il peut interpréter comme une attaque (par exemple, le tirer pour l'éloigner d'une attaque qui arrive), le berserker doit faire un jet de 1d20 sous son Intelligence. S'il le réussit (c'est-à-dire s'il obtient un résultat inférieur ou égal à son Intelligence), il est vaguement conscient que cet ami n'est pas en train de l'attaquer. S'il échoue (résultat supérieur à son Intelligence), il pense maintenant que son ami est un ennemi et continue de le penser tant que le combat n'est pas terminé ou qu'il est toujours en état berserk.

(7)Pendant qu'il est en état berserk, le personnage est *temporairement* non affecté par les sorts de clerc *bénédiction, soin des blessures légères, aide, soin des blessures graves, soin des blessures critiques, guérison, régénération.* Il gagnera les bénéfices de ces sorts uniquement quand il sera *sorti* de son état berserk et subit tout ou partie des dégâts qui sont intervenus.

(5)Le sort *moquerie* réussit automatiquement et oblige le berserker à abandonner son ennemi actuel et à se ruer contre le moqueur.



(9)Enfin, quand le personnage sort de son état, les problèmes s'abattent sur lui. Il perd les 5 points de vie qu'il avait gagnés quand il était devenu berserk (cela pourrait le faire descendre à 0 ou en dessous et le tuer, bien sûr). Il s'effondre de fatigue (exactement comme s'il avait été frappé par un *rayon débilitant*, pas de jet de sauvegarde possible) pendant un nombre de rounds égal au nombre de rounds où il était berserk. Il subit les effets de n'importe quel sort qui attendait qu'il revienne à la normale avant de l'affecter (*doigt de la mort*, par exemple). Et c'est seulement *ensuite* que la magie curative pourra l'affecter.

Options de richesse : Le berserker a droit aux fonds initiaux normaux, 5d4x10 po. Mais, comme le barbare, il doit tout dépenser (avant de commencer à jouer) sauf trois pièces d'or au maximum.

Races : Le fait que des personnages demi-humains puissent être berserkers est au choix du MD. Ce profil est tout à fait approprié pour les nains, et n'est pas inadapté aux elfes, gnomes et demi-elfes. Les berserkers petites-gens sont très peu vraisemblables. Dans tous les cas, les berserkers demi-humains ne devraient pas signaler qu'ils appartiennent à cette catégorie ; jusqu'à la première fois où ils combattent, leurs compagnons devraient probablement être ignorants du fait qu'ils sont berserkers (le MD peut les aider à préserver ce secret en ne révélant pas le fait que tous les PNJ ont un -3 aux jets de réaction concernant un berserker).

Bretteur

Description : Le bretteur est le héros sophistiqué et spirituel, armé et protégé légèrement dans une campagne complexe basée sur une ville – dans le style des *Trois Mousquetaires.* Il est tout à fait capable de mettre une armure lourde, de prendre une épée bâtarde et de s'aligner parmi d'autres combattants tout en puissance...mais il se distingue en comparaison quand les héros s'aventurent dans la cité, en armure et armes légères.

Pour être un bretteur, un personnage doit avoir des scores de 13 au moins en Intelligence et Dextérité.

Rôle : Dans une campagne, le bretteur est le héros insouciant à l'esprit vif et à la rapière étincelante. Il est le plus heureux quand il se trouve dans une grande cité mais peut être un combattant impressionnant n'importe où ailleurs – les ennemis le sous-estiment souvent en raison de ses manières charmantes et ils ne réalisent pas qu'il peut porter une armure de plates et des armes lourdes aussi bien que quiconque. Le bretteur, en raison de son brio et de son éloquence, devient souvent le chef du groupe...ou du moins son porte-parole.

Talents secondaires : Le bretteur peut choisir son talent secondaire. De bons choix comprennent : navigateur (en particulier s'il est dans un groupe de pirates), joueur, joaillier, scribe et forgeron.

Compétences martiales : Le bretteur reçoit deux unités de compétence qui doivent être consacrées à une compétence martiale sur l'une des armes suivantes : stylet*, main-gauche*, rapière* et sabre* (le symbole * indique des nouvelles armes décrites dans le chapitre Equipement). Tout au long de sa carrière, il doit consacrer la moitié de ses unités de compétence martiale à ces quatre armes. Une fois qu'il s'est spécialisé dans ces quatre armes, il peut librement choisir comment utiliser le reste de ses unités de compétence martiale.

Compétences diverses : En bonus : Général – étiquette ; Roublard – acrobatie. Recommandées : Général – don artistique, danse, héraldique, langages (moderne), équitation, expertise maritime ; Combattant – combat aveugle, jeu ; Prêtre (double d'unités sauf pour paladins) – instrument de musique, lecture/écriture ; Roublard – estimation, déguisement, contrefaçon, jonglerie, instrument de musique, funambulisme ; Magicien (double du nombre d'unités sauf pour rôdeurs) lecture/écriture.

Equipement : Le bretteur *doit* acheter l'arme dans laquelle il s'est spécialisé, mais, à part cette contrainte, il peut dépenser son argent exactement comme cela lui plaît.

Bénéfices spéciaux : Le bretteur a trois bénéfices spéciaux. Tout d'abord, quand il utilise ses unités de compétence diverses, il n'a pas à consacrer le double du nombre normal d'unités quand il choisit une compétence du groupe Roublard. Ensuite, quand il porte une armure légère ou pas d'armure du tout (c'est-à-dire pas d'armure, armure de cuir ou armure matelassée), il subit un bonus de -2 à sa CA (une CA de 7 devient une CA de 5) ; il est si agile qu'il est très difficile de le toucher. Enfin, le bretteur est un personnage si romantique qu'il reçoit toujours un bonus de +2 à son jet de réaction vis-à-vis de PNJ membres du sexe opposés.

Limitations spéciales : Les ennuis cherchent le bretteur. C'est quelque chose que le MD devra jouer avec beaucoup d'attention si le bretteur doit être aussi gêné que les autres profils de combattant. Quand il y a un autre bretteur dans le coin, avec l'intention de prouver qu'il est la meilleure lame du monde, c'est devant le PJ bretteur qu'il vient, c'est lui qu'il défie. Quand une quelconque jeune fille est poursuivie par les gardes du roi, qui ont l'intention de l'empêcher de révéler des secrets en sa possession, c'est sur le bretteur qu'elle tombe dans sa fuite. Quand un prince est trop ivre pour assister à son propre couronnement, il ressemble miraculeusement au bretteur, et le MD devrait toujours faire en sorte que le sort s'abatte un peu plus que la normale sur les représentants de ce profil de combattant.

Options de richesse : Le bretteur reçoit les 5d4x10 po standards.

Races : Tout demi-humain à l'apparence élégante dans des vêtements apprêtés, portant une lame étroite, fera un

bon bretteur, en particulier les elfes, les demi-elfes et les petites-gens. Les nains et les gnomes ne sont pas entièrement inappropriés, mais devront sans doute se défendre de plaisanteries abondantes au sujet de leur apparence curieuse.

Chevaucheur de bête

Description : Le chevaucheur de bête est un combattant dans une tribu ou un clan (en général une tribu barbare) qui a une forte affinité avec un type d'animal. L'animal est le totem de la tribu, et il se lie d'amitié très facilement avec ce type d'animal, pouvant l'entraîner pour en faire une monture – même si cet animal n'est pas normalement considéré comme tel.

Dans une campagne, un chevaucheur de bête est un combattant exotique qui se remarque par son lien avec son animal ; comme le barbare, il apporte une attitude sauvage d'étranger dans un groupe d'aventuriers. Mais, plus l'animal est inhabituel, plus il est difficile de l'adapter à toutes les situations. Il n'y a pas de problème d'écurie pour un cheval dans une auberge, mais essayez juste de loger un grand loup blanc, un sanglier sauvage ou un dauphin !

Pour être un chevaucheur de bête, le personnage doit avoir un Charisme de 13 minimum (naturellement, il y a des membres de tribus de chevaucheurs de bêtes qui ne sont pas eux-mêmes des chevaucheurs de bêtes ; ces derniers sont les guerriers d'élite de la tribu).

Rôle : Comme cela a été dit, le chevaucheur de bête est dans sa propre société un combattant d'élite, et il impose un certain respect au sein de sa propre race. Mais à l'extérieur des terres tribales, il redevient un véritable étranger. Ses manières de barbare et son amitié manifeste et très inhabituelle avec son animal le classent à part dans la plupart des sociétés. Pour cette raison, le chevaucheur de bête peut devenir particulièrement attaché aux personnages-joueurs (s'ils le traitent en égal et non comme un monstre), même s'il n'est jamais admis dans leur groupe.

Le MD a besoin de renforcer cet aspect social en ayant des PNJ réagissant à l'étrangeté du chevaucheur de bête. Des PNJ pourront par exemple rechigner à parler ou négocier avec le chevaucheur de bête s'il y a des personnages-joueurs plus "civilisés" à proximité. Le MD doit constamment utiliser les modificateurs de réaction du chevaucheur de bête, donnés ci-dessous au paragraphe "Limitations".

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles des talents secondaires, le personnage doit prendre le talent secondaire Palefrenier (maîtrise des animaux).

Compétences martiales : Requises : aucune. Recommandées : toutes les armes communément associées avec les combattants montés – arc (court et court composé), fléau de cavalier, masse de cavalier, pique de cavalier, lance (n'importe laquelle, en fonction de la taille de l'animal), lance de fantassin, épée bâtarde, épée longue.

Compétences diverses : En bonus : dressage d'animaux, équitation. Le personnage doit déclarer à quelle sorte d'animal ces deux compétences sont rattachées. Recommandées : Général – maîtrise des animaux, sens de l'orientation, allumage de feu ; Prêtre – premiers secours (en particulier en matière vétérinaire) ; Combattant – connaissance des animaux, chasse, alpinisme, pose de collets, survie, pistage.

Equipement : Quand il est créé pour la première fois, le chevaucheur de bête possède uniquement une cuirasse, ou une armure matelassée ou de cuir (plus un bouclier et un casque). Dans la suite de la campagne il peut changer pour des formes plus avancées d'armure... tant que sa monture peut le porter avec son armure bien sûr. De plus, en cas de première création, il ne peut posséder que les armes de la liste donnée dans "Compétences martiales" ci-dessus (le MD peut apporter des changements ou faire des ajouts à cette liste pour refléter des détails culturels spécifiques de la tribu du chevaucheur de bête).

Bénéfices spéciaux : Le chevaucheur de bête a un rapport étonnant avec un type d'animal. Celui-ci doit appartenir à une espèce normalement assez forte pour porter le chevaucheur de bête et faire office de monture. Avec la permission du MD, le personnage décide du type d'animal dont il s'agit ; le MD est encouragé à interdire tout type d'animal qui donnerait au chevaucheur de bête un grand avantage dans la campagne (par exemple un pégase ou un griffon).

Le chevaucheur de bête obtient un modificateur de +5 au jet de réaction à chaque fois qu'il a à faire avec ces animaux. Il trouve facile de se lier d'amitié avec eux ; sur un résultat aux dés de 9 ou moins (sur le colonne "hostile" du tableau des réactions aux rencontres du *Guide du Maître,* page 120), il peut même persuader un animal l'attaquant de le laisser tranquille lui et ses alliés.

De plus le chevaucheur de bête commence à jouer dans la campagne avec un de ces animaux comme ami personnel et monture. Cet animal lui est dévoué et risquera (et même sacrifiera) sa vie pour sauver le personnage ; ce dernier est présumé se comporter de la même manière envers sa monture (s'il ne joue pas son attachement envers son animal, le MD devrait décider que le personnage a abandonné son profil, selon les directives données dans la suite de ce chapitre).

Le chevaucheur de bête a un rapport télépathique avec son animal. S'il est en contact visuel avec lui, il peut dire ce que ressent la bête, et même ce qu'elle pense si elle est dotée d'une certaine intelligence. Quand les deux ne sont pas en contact visuel, chacun connaîtra l'état émotionnel de l'autre et s'il est ou non blessé ; chacun saura la direction à prendre pour trouver l'autre et la distance approximative à laquelle il se trouve (une centaine de mètres, une

heure de voyage, plusieurs jours, par exemple).

Si l'animal venait à mourir, le chevaucheur de bête pourrait choisir un autre animal du même type pour compagnon. Mais le MD doit inclure cette situation comme partie de sa campagne: le personnage doit choisir un autre animal de ce type, et ne peut se satisfaire que des spécimens les plus sains, les plus forts et les plus grands (en d'autres termes, si le personnage fait mine de se contenter de se lier avec un faible, le MD lui dira : "Tu sens que tu ne seras pas capable de te lier avec un tel animal...") ; ensuite il doit y avoir une sorte de rituel de lien entre la bête et l'homme (par exemple, une lutte physique où l'humain doit être capable de seller et de monter l'animal en dépit de ses fougueuses tentatives de le jeter à terre). Ce n'est qu'ensuite que le personnage pourra avoir son nouvel animal.

Voici une liste comportant de nombreux animaux qui peuvent être des montures appropriées pour des chevaucheur de bêtes. Notez qu'ils ne sont pas tous dans les *Bestiaires Monstrueux* ; si un personnage en choisit un qui n'y figure pas et que le MD approuve ce choix, il devra travailler sur les caractéristiques de l'animal.

Buffle
Chameau
Chauve-souris énorme* (mobat) (seuls les gnomes et les petites-gens peuvent les monter)
Cheval
Dauphin §
Dragon *+ (uniquement dans des campagnes héroïques au niveau de pouvoir élevé)
Eléphant
Griffon *
Hippocampe géant §
Hippogriffe *
Homard géant §
Hyænodon
Lézard (de feu, géant ou minotaure)
Licorne (traditionnellement, seules les femmes vierges loyales bonnes peuvent les monter)
Loup, géant (les personnages mauvais pourraient se lier avec des loups des glaces)
Ours
Pégase *
Raie, manta §
Sanglier
Smilodon
Tigre sauvage

* Les animaux volants tendent à changer la nature d'une campagne, en particulier celles de niveau faible, en rendant plus facile aux personnages le fait de parcourir de longues distances rapidement, d'éviter des terrains difficiles, etc. Le MD devrait interdire tout choix de ce genre si cela doit provoquer des problèmes dans sa campagne.

\+ Comme nombre de ces créatures sont mauvaises, le MD peut avoir à introduire dans sa campagne des races quasiment identiques de tendances bonnes ou neutres.

§ Ces espèces ne sont adaptées que si la majorité de la campagne se déroule dans un environnement aquatique.

Pour calculer la capacité de transport de ces animaux, comparez-les à la liste de la page 85 du *Manuel des Joueurs*. Choisissez dans cette liste l'animal qui se rapproche le plus en termes de taille et de masse et utilisez les valeurs correspondantes.

Limitations spéciales : Comme cela a été mentionné plus haut, le chevaucheur de bête n'est pas à sa place dans la plupart des sociétés. Il subit un modificateur négatif de -3 à ses jets de réaction quand il rencontre des PNJ de toutes les cultures sauf la sienne (les personnages-joueurs n'ont pas à être hostiles avec le chevaucheur de bête, s'ils ne le souhaitent pas).

De plus, si son animal devait mourir un jour, en sa présence ou en son absence, il subirait immédiatement 2d6 points de dégâts et devrait faire un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il échouait, il se comporterait comme un magicien du 6ème niveau affecté par une *débilité mentale* pendant les 2d6 heures suivantes. Mais, même s'il le réussissait, le joueur devrait interpréter les réactions du personnage - il ressentirait, par leur lien télépathique, la mort de son ami bien-aimé, après tout.

Options de richesse : Le chevaucheur de bête a les fonds initiaux normaux (5d4x10 po). Mais, comme le barbare, il doit tout dépenser (avant de commencer à jouer) sauf 3 po au maximum.

Races : C'est un profil particulièrement approprié aux personnages demi-humains. Il est facile d'envisager des nains sur des sangliers, des elfes sur des loups géants, des elfes aquatiques sur des hippocampes, et ainsi de suite.

Notes : Cela ajoute une certaine quantité de détails et de couleurs à une campagne si le MD fait un certain travail en créant la société de chaque tribu de chevaucheur de bête. Le comportement et les activités de la tribu devraient être dictés par le type d'animal auquel elle est liée : des cavaliers vivront dans des plaines y galopant en tous sens, tandis que des chevaucheurs de sangliers vivront dans des forêts et des terres humides reculées, rares étant ceux qui s'éloignent même de plus d'une dizaine de kilomètres de leur village natal.

Combattant noble

Description : Ce personnage appartient à la noblesse et représente théoriquement tout ce qui fait la classe dirigeante. Dans un monde médiéval-fantastique classique, cela signifie la chevalerie, la protection des femmes (celles qui *souhaitent* être protégées, bien sûr – c'est une mauvaise idée d'essayer de protéger une combattante anxieuse de s'affirmer dans un combat) et (en parti-

culier) la défense du droit à commander de la classe dirigeante (et du droit à servir des autres classes...). Ils sont dans la plupart des campagnes appelés chevaliers ou écuyers, bien que des campagnes spécifiques puissent avoir des désignations différentes et être basées sur des sources différentes de celles de l'histoire médiévale européenne.

Pour être un combattant noble, un personnage doit avoir des scores de Constitution et de Force de 13 minimum – il s'agit de la conséquence d'un entraînement en armure de plates lourde pendant de si nombreuses années.

Rôle : Dans une campagne, le combattant noble est l'idéal romantique vers lequel se tourne la plus grande partie de la société. Le combattant noble est supposé être courageux, galant, protecteur des sans défense et dédié aux idéaux honorables.

Mais il s'agit juste de ce que la société attend de lui. Certains combattant nobles théoriques sont de simples brutes en armure brillante, qui prennent ce qu'ils désirent, tuent les innocents et trahissent continuellement leurs serments après avoir fait leurs preuves. C'est à chaque joueur de décider quel alignement suit son combattant noble et la manière dont il vit et poursuit les idéaux correspondants.

Qu'il soit chevalier ou écuyer (ou toute autre désignation) dépend de la campagne et du MD. Du point de vue de la logique, il est préférable pour les jeunes combattant nobles de commencer à jouer comme jeunes chevaliers venant juste de faire leurs preuves ; cela expliquera pourquoi ils ont si peu d'argent (ils commencent juste comme indépendants) ou de suivants, ainsi que le fait qu'ils errent à la recherche d'aventures ; ils sont anxieux de prouver leur courage. Si le MD le préfère, le combattant noble débutant pourrait être l'écuyer d'un PNJ chevalier, lequel, de par son âge, a besoin du bras armé d'une épée d'un jeune écuyer ; mais dans ce cas, le MD doit diriger le PNJ chevalier jusqu'à ce que le PJ écuyer le quitte.

Talents secondaires : Tous les personnages combattant nobles doivent prendre le talent Palefrenier. Les écuyers doivent prendre soin des chevaux de leurs chevaliers et ne pas oublier ce talent quand ils deviennent eux-mêmes chevaliers.

Compétences martiales : A moins que la campagne ne se déroule pas dans une culture similaire à l'Europe médiévale, tous les combattant nobles doivent prendre les compétences martiales suivantes : épée longue *ou* épée bâtarde (au choix du joueur), lance (le type est au choix du joueur, en général lance de joute) et fléau *ou* masse de cavalier (au choix du joueur). La dernière compétence peut être utilisée pour une arme au choix du joueur ou pour une spécialisation dans l'un des choix imposés.

Compétences diverses : En bonus : Général – étiquette, héraldique, équitation. Recommandées : Général – dressage d'animaux, danse ; Combattant – combat aveugle, jeu, chasse, pistage ; Prêtre (double du nombre d'unités, sauf pour un paladin) histoire locale, instrument de musique, lire/écrire.

Equipement : Le combattant noble peut dépenser son argent comme il l'entend - mais il y a un certain nombre de standards qu'il ne peut violer. Il ne peut acheter une armure moins protectrice que la brigandine ou l'armure d'écailles. Avant de commencer à jouer il *doit acheter* une armure, un bouclier, au moins une arme plus grande qu'une dague, un cheval (au moins un cheval de selle), une selle, un mors et une bride, des fers à cheval, un licou et une couverture.

Bénéfices spéciaux : Le combattant noble commence avec plus d'or que les autres profils de combattants ; voir ci-dessous "*Options de richesse*". Le combattant noble reçoit un +3 au jet de réaction vis-à-vis de toute personne de sa propre culture. Quand il se déplace, il peut demander abri à quiconque de sa propre nation d'un statut social inférieur au sien. La plupart des gens de sa classe ou d'une classe supérieure lui offriront le gîte – jusqu'à deux personnes par niveau d'expérience (ainsi, un suzerain offrira un abri à un combattant noble du 5ème niveau et à neuf de ses compagnons). Dans son propre pays, le combattant noble peut rendre la basse justice sur le commun des mortels – agir comme juge, juré et exécuteur pour les crimes mineurs qu'il rencontre (la définition des "crimes mineurs" est nécessairement du ressort du MD, mais devrait généralement comprendre des choses comme les voies de fait, les menus larcins, etc.).

Limitations spéciales : Afin de devenir un combattant noble, le personnage a prêté un serment de fidélité à un quelconque noble supérieur. S'il est l'écuyer d'un chevalier, il a prêté serment à son chevalier. S'il est chevalier lui-même, il a prêté son serment à son roi ou à un quelconque autre noble – ou peut-être aux deux. On attend de lui qu'il vive selon ce serment en permanence : accompagner son seigneur au combat, lui fournir des troupes, et même réduire sa propre maisonnée à la mendicité pour assurer les besoins de son suzerain.

De plus, on attend du combattant noble qu'il vive bien. Après sa création, il doit ajouter 10% au prix de base des biens, équipements et services qu'il acquiert *pour chacun de ses niveaux d'expérience.* Ceci reflète ses goûts et ses besoins de noble.

Ce coût supplémentaire n'est pas un pourboire. Le personnage n'achète que des marchandises de haute qualité.

Exemple : Sir Amstard est à cheval dans une ville. Il a besoin d'une nouvelle épée, d'un logement à l'auberge pour lui et son écuyer, ainsi que d'un repas et d'un bain pour les deux. C'est un combattant noble du 5ème niveau.

Il s'arrête chez un armurier. Le coût de base pour une épée longue est de 15



po. Amstard doit choisir une arme meilleure que l'épée longue de base et donc prendre une plus décorée ayant exactement les mêmes caractéristiques de combat, mais coûtant 22 po et 5 pa.

Il va à l'auberge. Le prix de base pour cette auberge est de 2 po par nuit et par personne. Amstard ne peut s'installer dans la chambre du tout venant et paye donc 3 po par nuit et par personne pour avoir les chambres de la meilleure qualité, soit 6 po pour lui et son écuyer.

Les deux bains coûtent 3 pc chacun, soit 6 au total. Mais Amstard doit avoir du savon et une brosse, et de l'eau chauffée spécialement pour lui (et également pour son écuyer) : coût total de 9pc.

Et ainsi de suite...

Si le combattant noble est incapable de dépenser cet argent supplémentaire, par manque des fonds nécessaires, il peut se rabattre sur des marchandises inférieures ... mais son bonus au jet de réaction chute de 1 par incident de ce genre, jusqu'à atteindre 0, pour refléter le fait que les gens voient qu'il s'est rabattu sur des marchandises de second ordre et qu'il ne vit pas selon ce qu'ils attendent d'un combattant noble. D'autres problèmes peuvent s'en suivre, à la discrétion du MD : les nobles refusent de lui donner le gîte ou de l'aider car il est un individu négligé, il a la réputation d'être un radin, etc.

Pour retrouver son bonus, il doit, quand il est de nouveau en fonds, faire tout ce qu'il peut pour remonter sa situation (acheter de nouveaux habits, faire des achats extravagants, etc. à la discrétion du MD) et son bonus de +3 à la réaction reviendra.

Si un combattant noble a une mauvaise réputation, volontairement ou involontairement, son bonus de +3 à la réaction devient un *-6* pour tous ceux qui la connaissent.

Tout comme les autres nobles sont supposés offrir un abri à un combattant noble, celui-ci est supposé offrir aux autres nobles le gîte quand ils se déplacent à travers son territoire – ou quand ils le rencontrent sur une route alors qu'il a établi son campement et eux non, etc. Dès qu'un combattant noble devient trop suffisant, le MD peut le faire visiter par une grande et belle suite de nobles qui attendent de lui qu'il leur offre gîte et couvert...et qui finiront par lui manger sa maison et sa propriété.

Options de richesse : Le combattant noble commence à jouer avec plus d'or que les autres profils de combattants ; il reçoit 225 po *en plus des* 5d4x10 po initiales. Mais n'oubliez pas qu'il doit dépenser une grande partie de cet or dans les objets spécifiques décrits ci-dessus...

Races : Toutes les sortes de races demi-humaines peuvent avoir une classe de combattant noble.

Gladiateur

Description : Le gladiateur est un combattant qui se donne en spectacle dans une société où les compétitions publiques de combat sont un sport populaire. Le gladiateur est un combattant professionnel dans cette arène ; pour l'amusement (et la soif de sang) des foules, pour sa richesse et son accomplissement personnel (ou s'il est esclave, pour le profit de son propriétaire), il combat dans des matchs organisés contre des adversaires humains, demi-humains et même monstrueux.

Il n'y a pas d'exigences spéciales au niveau des scores de caractéristiques pour être un gladiateur.

Rôle : Pour qu'un gladiateur apparaisse dans une campagne, le MD doit établir qu'au moins une culture connait les combats de gladiateurs, et que le personnage gladiateur vient de cette culture (il n'a pas besoin d'y être né... mais doit y avoir été esclave, ou s'il y était libre s'y sentir comme un citoyen naturalisé). Un personnage-joueur gladiateur peut être actif dans l'arène, partir en aventure pendant son temps libre (ou dans certaines autres circonstances de l'aventure en cours) ou peut avoir été auparavant un gladiateur vivant maintenant la vie d'un aventurier.

Dans la campagne, le gladiateur a tendance à être un combattant voyant et haut en couleur. Il effectue de dangereuses cascades dans ses combats. Il attire l'attention de foules d'admirateurs. Il reçoit un bon crédit pour des faits de bravoure, qu'il le mérite ou non. Un gladiateur peut être une brute épaisse, un combattant de l'arène vicieux qui ne s'intéresse à rien d'autre qu'à tuer son ennemi aussi rapidement que possible et repartir avec son prix ; il peut être également un personnage élancé et héroïque, combattant toujours honorablement dans l'arène et ne tuant jamais quand il n'a pas à le faire.

Note à l'attention des MD : un personnage gladiateur a peu de chances d'être un rôdeur. Vous pouvez l'autoriser si vous le souhaitez, mais les rôdeurs sont des personnages très fortement orientés vers la nature, alors que les gladiateurs sont très urbains. Un rôdeur pourrait avoir été capturé, mis en esclavage, entraîné comme gladiateur, et se serait ensuite échappé... mais tout de même, les personnalités du rôdeur et du gladiateur ne semblent pas très bien s'accorder. Ne l'autorisez que si vous le souhaitez réellement.

C'est au MD de décider s'il y a des gladiateurs de sexe féminin dans son monde. A moins que sa campagne ne soit déjà rigoureusement structurée pour l'empêcher, il peut très bien le permettre. Des "gladiatrices" pourront s'avérer très intéressantes.

Talents secondaires : Le personnage gladiateur reçoit son talent secondaire par tout moyen habituel dans la campagne – en choisissant ou en déterminant aléatoirement. Ce talent représente probablement ce qu'il a appris avant de devenir gladiateur.

Compétences martiales : Requises : épée courte (glaive), trident, filet. Les gladiateurs devraient apprendre des armes normales et inhabituelles en nom-

bre équivalent ; le MD peut insister pour que le gladiateur apprenne une compétence martiale étrange (comme le fouet) pour chaque compétence normale (comme l'épée, la lance, etc.). Regardez également le chapitre *Equipement*, les sections «Nouvelles Armes» et «Nouvelles Armures», pour des armes et des armures spécifiquement appropriées aux personnages gladiateurs.

Compétences diverses : En bonus : Combattant – conduite de chars ; Roublard – acrobatie (pour le spectacle qui caractérise le combat d'arène). Recommandées : Général – maîtrise des animaux, dressage d'animaux, étiquette, équitation ; Combattant – armurerie, combat aveugle, endurance, jeu, forge d'armes ; Prêtre (double du nombre d'unités sauf pour un paladin) – premiers secours.

Equipement : Le gladiateur peut acheter n'importe quelle sorte d'arme non magique ou de combinaison d'armes avant de commencer à jouer. Mais il doit choisir son armure dans la liste des armures pour gladiateur dans la section "Nouvelles armures" du chapitre *Equipement.*

Bénéfices spéciaux : Les gladiateurs, en raison de leur entraînement intensif, obtiennent une spécialisation *libre* dans les armes (voir "Spécialisation aux armes" dans le *Manuel des Joueurs AD&D ® 2ème édition)* . Cela ne leur coûte aucune de leurs compétences martiales initiales. Ils ont toujours ces quatres compétences et cette spécialisation libre. Elle doit être choisie dans l'une des armes suivantes : arc (à choisir), cestes*, dague, drusus*, lasso*, filet*, cimeterre, épée courte, lance, trident et fouet (le * indique une nouvelle arme décrite dans le chapitre *Equipement)* .

Limitations spéciales : Les gladiateurs ont tendance à être reconnus - en tant que gladiateurs au moins, si ce n'est par leur propre nom – où qu'ils aillent. Cela leur rend encore plus difficile le fait de faire des choses en secret ; un PNJ gênant quelconque se rappelle toujours d'un "grand gladiateur aux cheveux blonds" qui se trouvait dans le feu de l'action, ce qui rend très facile aux autorités la tâche de suivre la piste des héros (le fait que le gladiateur ait des désavantages qui contrebalancent ses bénéfices est quelque chose dont le MD devra s'assurer scrupuleusement).

De plus, et il s'agit purement d'une considération de l'ordre de l'interprétation du rôle, les monteurs de spectacles et les directeurs d'arènes interfèrent en permanence dans la vie d'un gladiateur: essayer de le louer pour qu'il participe à des événements menant à une mort certaine, combattre des gens que le gladiateur ne souhaite pas affronter, le forcer à participer à des événements qui se déroulent au moment exact où il a besoin d'être ailleurs, etc. Ces monteurs de spectacles feront tout pour parvenir à leurs fins ; ils peuvent faire chanter le personnage, kidnapper ses suivants, utiliser une splendide jeune fille romantique mais vénale (que le gladiateur n'identifiera pas immédiatement comme une employée du monteur de spectacle) et ainsi de suite.

Pour s'assurer que cela soit considéré comme un désavantage, le MD devrait être clair sur le fait que ces monteurs de spectacles sont pour la plupart de la pire espèce ; ils escroquent, volent et trahissent à la moindre occasion.

Options de richesse : Le gladiateur a droit aux fonds initiaux standards, soit 5d4x10 po et peut les dépenser de la manière qu'il désire (en étant sujet aux restrictions données dans "Equipement" immédiatement ci-dessus) ou peut tout garder avant de commencer à jouer.

Races : *Tout* combattant demi-humain peut être un gladiateur. Les directeurs d'arènes essayent d'acquérir autant de combattants inhabituels et différents qu'ils peuvent, en les engageant ou en les réduisant en esclavage, et les demi-humains (quand ils peuvent être acquis) sont des attractions majeures.

Héros local

Description : Le héros local est le "gars du coin qui a réussi", le combattant du bourg qui se bat et va en aventure pour le plaisir du peuple de sa région natale. Le héros local est le type le plus courant de guerrier que l'on trouve errant et s'aventurant dans le pays ; chaque village a, ou a eu, le sien dans sa mémoire vivante.

Il n'y a pas d'exigence au niveau des scores de caractéristiques pour être un héros local.

Rôle : Dans les aventures, le héros local est le compagnon qui n'oublie pas que ses racines sont dans la campagne et dans la terre. Il peut être un rebelle contre la couronne dans un pays où les paysans sont particulièrement opprimés; il peut être le garçon de ferme qui devient un puissant général ; il peut être le fils d'un noble (élevé secrètement par des paysans) qui grandit pour accomplir une ancienne prophétie ; mais dans tous les cas, il se souvient de ses origines et s'efforce d'améliorer le sort de sa famille et de sa communauté natale.

Talents secondaires : Le joueur peut choisir le talent secondaire de son personnage.

Compétences martiales : Le joueur peut choisir les compétences martiales de son personnage, mais ne peut prendre aucune compétence que le MD estime être inhabituelle pour les paysans de son monde de campagne. Les épées courtes, les lances, les arcs, les armes de fantassins, etc. sont toutes fortement appropriées ; les armes de cavalier, les armes d'hast exotiques, les lances, les épées longues, les tridents et les armes de ce genre ne le sont pas. Cette restriction *ne joue que lors de la création du personnage* ; après tout, il peut tout à fait apprendre n'importe quelle compétence martiale pour laquelle il reçoit un entraînement.

Compétences diverses : En bonus : agriculture *ou* pêche (choix du joueur), météorologie *ou* connaissance des ani-



maux (choix du joueur). Recommandées : n'importe laquelle appartenant aux compétences du groupe Général.

Equipement : Le héros local peut dépenser ses fonds initiaux de la manière dont il l'entend, mais il ne peut avoir plus de 3 po avant de commencer à jouer.

Bénéfices spéciaux : Quoi qu'il ait fait ou quoi que l'on puisse penser de lui, le héros local dispose toujours d'un abri et souvent d'autres aides quand il se trouve dans sa propre communauté. A moins qu'on sache qu'il ait blessé quelqu'un de sa propre communauté, il trouvera toujours des gens pour l'héberger, le cacher, lui et ses compagnons, aux yeux de la loi, le ravitailler en nourriture et boisson ainsi que du peu d'armement qui peut être chapardé ici ou là (en général des dagues), et même lui fournir des aides – des jeunes 0 niveau qui veulent devenir comme leur héros.

Limitations spéciales : Comme le héros local est considéré comme un chef et un héros par les gens de sa terre natale, ils lui demanderont fréquemment son aide. Dès que le village subit des pertes humaines du fait de prédateurs nocturnes, dès que le seigneur d'un village se transforme en dangereux tyran, dès qu'un citoyen local est jeté en prison et jugé pour quelque chose qu'il n'a pas fait, les citoyens se tournent vers lui pour trouver de l'aide. S'il les repousse, il perd leur respect et subit un -2 à la réaction vis-à-vis de tous les paysans de la contrée jusqu'à ce qu'il soit de nouveau dans les bonnes grâces de sa communauté natale.

Option de richesse : Le héros local a droit aux 5d4x10 po standards.

Races : Le héros local est un genre de personnage typiquement humain ; il est également approprié pour des petites-gens, et pour les demi-elfes vivant parmi les humains. Mais aucune autre race de demi-humains ne devrait avoir de héros local à moins que le MD ne décide que leurs cultures sont très semblables à la société rurale humaine.

Pirate/Hors-la-loi

Description : Ce personnage est le héros qui transgresse le droit, le combattant qui défie lois et dirigeants, et gouverne sa propre destinée. Se trouvant généralement en compagnie d'autres pirates ou hors-la-loi, il combat les serviteurs des dirigeants qu'il défie, et vient à en être considéré comme un héros par ceux qui souffrent sous le joug de ces chefs. Le pirate, bien sûr, est un aventurier de haute mer, qui gagne sa vie en pillant les autres bateaux et les communautés côtières ; le hors-la-loi vit dans les contrées sauvages (souvent dans des forêts profondes) et s'attaque aux gens qui passent dans ces régions.

Il n'y a pas de pré-requis spéciaux pour être un pirate ou un hors-la-loi.

Rôle : Dans une campagne, le pirate ou le hors-la-loi peut prendre l'une des deux orientations suivantes. Soit il est

un "bon" et ce sont la loi et les dirigeants qui sont les méchants, soit c'est un "méchant" et il prend simplement ce qu'il désire à ceux qui le possèdent. Le joueur, de ce fait, doit décider l'alignement et les (mé)faits de son personnage.

Notez cependant que les pirates et les hors-la-loi bons tendent à vivre selon un code de conduite très strict – par exemple songez au code de Robin des Bois et de ses joyeux compagnons où les hors-la-loi volent aux riches pour donner aux pauvres, et protègent les sans défense avec plus d'honneur et de zèle que ne le font les supposés chevaliers d'Angleterre.

Naturellement, si un joueur choisit d'être un bon parmi les méchants, ou vice-versa, ses compagnons essayeront probablement de le tuer ou de le livrer pour toucher une récompense quand ils découvriront sa vraie nature.

Talents secondaires : Si le personnage est un pirate, lancez 1d100 pour son talent secondaire. Sur un résultat de 01 à 70, son talent secondaire est Marin; sur un résultat de 71 à 80, c'est Constructeur Naval ; sur un résultat de 81 à 00 c'est Navigation. Si le personnage est un hors-la-loi, le personnage peut choisir entre fabricants d'arcs et de flèches, forestier, chasseur et trappeur/ fourreur.

Compétences martiales : Si le personnage est un pirate, il doit prendre les compétences suivantes : sabre d'abordage* et cabillot* *ou* crochet* (au choix du joueur). Si le personnage est un hors-la-loi, il peut prendre n'importe quelle compétence martiale qu'il choisit...mais le MD, s'il a créé cette campagne afin que les hors-la-loi aient une arme spéciale emblématique (comme les joyeux compagnons de Robin des Bois et leurs arcs longs), peut insister pour que tous les personnages hors-la-loi prennent une compétence martiale spécifique. L'arc long, l'épée longue et le bâton sont recommandés pour les hors-la-loi classiques du type "joyeux compagnons" (le signe * indique une arme nouvelle décrite dans le chapitre *Equipement)* .

Compétences diverses : En bonus pour les pirates : utilisation des cordes, expertise maritime. Recommandées pour les pirates : Général – natation, météorologie ; Combattant – navigation ; Prêtre (double du nombre d'unités sauf pour les paladins) – ingénierie (pour la construction de bateaux), lecture/écriture (pour la cartographie) ; Roublard (double du nombre d'unité) – estimation, pose de collets (en association avec utilisation des cordes), funambulisme, acrobatie ; Magicien (double du nombre d'unité sauf pour les rôdeurs) – ingénierie (pour la construction de bateaux), lecture/écriture (pour la cartographie). En bonus pour les hors-la-loi : sens de l'orientation, allumage de feu. Recommandées pour les hors-la-loi : Général – équitation (terrestre) ; Combattant – connaissance des animaux, fabrication d'arcs et de flèches, endurance, chasse, course, pose de collets, survie, pistage ; Prêtre (double du nombre d'unités sauf pour les paladins) – premiers secours, herboristerie, histoire locale ; Roublard (double du nombre d'unités) – déguisement. Note spéciale : Votre MD peut être un amateur des anciens films très acrobatiques de pirates ou de hors-la-loi et préférer qu'Acrobatie soit une compétence en bonus à la place de l'une de celles qui sont indiquées ; vérifiez ce point avec lui.

Equipement : Les pirates et les hors-la-loi sont d'origines si différentes qu'il n'y a pas de restriction réelle sur ce qu'ils peuvent acheter avec leurs fonds initiaux. Mais il serait idiot pour l'un ou l'autre des types de personnage d'acheter des armures métalliques de n'importe quelle sorte (à bandes, brigandine, plates en bronze, cotte de mailles, plates de bataille, plates et annelée). Les pirates qui portent de telles armures dans des combats navals tomberont inévitablement par-dessus bord et couleront (ils ne pourront pas nager avec un tel poids) ; s'ils sont assez chanceux pour l'enlever, alors ils pourront nager, mais ils auront perdu l'armure. Les hors-la-loi vivant dans la nature ont leurs possessions exposées aux éléments et les armures métalliques se corrodent rapidement. De ce fait, c'est au MD d'équilibrer les choses. Si un pirate ou un hors-la-loi achète une armure en métal et la laisse de côté pour des occasions spéciales (engagements terrestres majeurs, batailles à leur point culminant, etc.), il n'y pas de problème. Mais s'ils portent ce fardeau en permanence, le MD devrait continuellement le leur enlever par des accidents, par la rouille et la corrosion, etc.

Bénéfices spéciaux : Les pirates et les hors-la-loi n'ont aucun bénéfice spécial intrinsèque, bien que le MD puisse accorder quelques avantages basés sur la campagne s'il le désire. Par exemple, dans de nombreux environnements pirates, il y a une puissante cité de la flibuste où les PJ peuvent aller monnayer leurs butins, un lieu où la loi n'ose pas entrer ; il est plus facile pour eux de disposer de leurs biens et d'apprécier les bénéfices d'une ville qu'ils peuvent considérer comme leur patrie alors qu'autrement ils n'en auraient pas. Pour prendre un autre exemple, dans une campagne de hors-la-loi de type Joyeux Compagnons, les héros ont le vague bénéfice de savoir qu'ils sont du côté des bons et que, s'ils peuvent chasser les dirigeants actuels (en restaurant les dirigeants légitimes dans le même temps), ils verront leur fortune augmentée ou restaurée, le pays sera de nouveau brillant et étincelant, et chacun vivra dans le bonheur.

Limitations spéciales : Le problème principal d'être un pirate ou un hors-la-loi est que celle-ci, la loi, est toujours après les personnages. Bien que les autorités ne soient pas obligées d'apparaître dans chaque séance de jeu, elles sont toujours là, faisant des plans contre les héros. Nombre d'entre elles sont

assez rusées. Elles ont probablement plus d'argent, de bateaux et d'hommes que les héros, et elles continueront à empoisonner leurs vies jusqu'à ce que la campagne soit achevée.

Options de richesse : Les personnages hors-la-loi et pirates disposent des 5d4x10 po initiaux standards.

Races : Les pirates et les hors-la-loi, à moins que votre campagne soit très centrée sur les humains, enrôlent tous les gens qu'ils peuvent, aussi est-il parfaitement approprié d'avoir des pirates ou des hors-la-loi des races demi-humaines.

Note : Dans une campagne de pirates, cela pourrait être finalement les personnages-joueurs qui négocient avec les autorités et "filent droit" . Cela ne signifie pas qu'ils doivent abandonner leur profil. Ils deviendraient plutôt des corsaires – qui sont en fait des pirates qui naviguent pour le compte (avec la permission) de leur dirigeant et s'attaquent aux ennemis du pays. A ce moment, ils peuvent toujours se comporter comme avant et les autorités de la nation ennemie deviennent leur ennemi spécifique.

Preux

Description : Le preux est le combattant monté ultime des cultures civilisées, en particulier celles du niveau technologique du moyen-âge. Dans une campagne, il est le chevalier dans son armure brillante qui mène ses compagnons dans une quête éternelle pour la vérité, la justice et l'élimination du mal. Pour le monde en général, il est le puissant héros. Pour ses amis et alliés, c'est un ami indéfectible qui exalte sans cesse les esprits, et c'est souvent un casse-pieds trop enthousiaste.

C'est le profil idéal pour les paladins. On peut dire que les paladins ressemblent déjà à quelque chose du genre, mais ce n'est pas forcément nécessaire; seuls les paladins des sociétés ressemblant à celles de l'Europe médiévale seront de ce genre (un paladin d'une société similaire au Japon, un paladin d'une culture de type polynésien et un paladin d'une culture ressemblant à la Renaissance tardive seront tous très différents du preux). De ce fait, un paladin qui souhaite ressembler en tout point au brillant chevalier devrait prendre le profil du preux.

Celui-ci ressemble au profil du combattant noble (voir ci-dessus) dans le sens où les deux sont des aristocrates guerriers, mais le combattant noble est principalement intéressé par la défense des droits et le maintien du statu quo des classes sociales, tandis que le preux poursuit des buts plus élevés.

Pour être preux, le personnage doit être d'un alignement bon quelconque (chaotique, neutre ou loyal) et avoir au moins les scores de caractéristique minimum suivants : Force 15, Dextérité 15, Constitution 15, Intelligence 10 et Sagesse 10.

De plus, le personnage doit appartenir à la noblesse dans la campagne. C'est au MD de déterminer la manière dont cela est possible. Si sa campagne utilise un jet de dé aléatoire pour déterminer qui est noble et qui ne l'est pas, alors le personnage doit d'abord réussir ce jet pour être noble afin de devenir preux. S'il s'agit plus d'un exercice de l'ordre de l'interprétation du rôle, alors n'importe quel personnage prenant ce profil sera présumé appartenir à la noblesse (cela ne veut pas dire qu'il a beaucoup d'argent ; il est presque vraisemblable qu'il appartient à une famille noble désargentée, avec une tradition honorable mais sans argent pour en témoigner).

Les guerriers et les paladins peuvent être preux, mais pas les rôdeurs. Seuls les humains, les elfes, et les demi-elfes peuvent être des preux.

Rôle : Dans sa société et celles qui lui ressemblent, le preux est un puissant héros qui est respecté par la majorité de la population (les criminels et les personnages mauvais exceptés). Le peuple fait preuve de bienveillance à son égard (cela est reflété par ses bonus à ses jets de réaction), mais il est également l'objet de nombreuses exigences : quand il y a un danger, quand quelqu'un a un problème, le peuple se tourne vers le preux pour demander de l'aide. Ce personnage n'a pas beaucoup de temps pour le repos et la relaxation.

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles de talents secondaires, le preux doit être Palefrenier.

Compétences martiales : Requises : lance (n'importe laquelle ; au choix du MD) et épée (n'importe laquelle ; au choix du joueur). Recommandées : toutes les autres lances, toutes les autres épées, toutes les armes de cavalier, dague, lance de fantassin, javelot.

Compétences diverses : En bonus : équitation (à cheval), étiquette. Recommandées : maîtrise des animaux, dressage d'animaux, danse, héraldique; Combattant – combat aveugle, endurance ; Prêtre (double d'unités sauf pour un paladin) – instrument de musique, lecture/écriture.

Equipement : Le preux doit commencer à jouer avec (c'est-à-dire dépenser son or dans) au moins deux armes, comprenant une lance et une épée, et ensuite acheter l'armure la plus chère qu'il peut se payer. Après ces dépenses, ce qui lui reste d'or peut être dépensé dans les objets de son choix.

Bénéfices spéciaux : Le preux a droit à de nombreux bénéfices, qui sont les suivants.

1) Au premier niveau, il obtient un +1 au toucher avec toute lance pour laquelle il a une compétence, s'il l'utilise à cheval. Cela augmente de +1 par six niveaux d'expérience (c'est-à-dire +2 au 7ème, +3 au 13ème, etc).

2) Au 3ème niveau, il obtient un +1 au toucher avec un type d'épée quelconque (à choisir parmi celles où il est compétent, les plus courantes étant l'épée large, l'épée longue, l'épée bâtarde et le cimeterre). Ce bonus progresse de +1 par tranche de six niveaux

(c'est-à-dire +2 au 9ème, +3 au 15ème; etc.).

3) Au 5ème niveau, il obtient un +1 au toucher à la masse de cavalier, au fléau de cavalier ou à la pique de cavalier (il doit choisir parmi les armes où il est compétent). Ce bonus progresse de +1 par six niveaux d'expérience (c'est-à-dire +2 au 11ème ; +3 au 17ème, etc.).

Ces bonus ne concerne que le toucher et *non les dégâts,* et ne permettent pas au preux de toucher un monstre qui ne peut être atteint que par des armes magiques.

4) Le preux est complètement immunisé au sort de *terreur.* Comme il est si brave, il inspire aux autres du courage et donc, pendant qu'il est en train de combattre, il irradie un sort d'*émotion* dans un rayon de 3 mètres. Ce sort propage un effet de *courage* (voir la description du sort de magicien du 4ème niveau, *émotion)* mais seulement dans le sens où il annule un sort de terreur ; il ne confère pas la frénésie berserk que le sort réel de magicien offre.

5) Le preux a un +4 aux jets de sauvegarde contre toutes les magies qui affecteraient son esprit, comme les sorts de magicien *charme-personnes, amitié, hypnotisme, sommeil, irritation, rayon débilitant, peur* et *quête,* et les sorts de clerc *injonction, charme personnes et mammifères, discours captivant, manteau de bravoure* et *symbole.*

6) Le preux commence à jouer avec un cheval qu'il n'a pas à payer. Ce sera un cheval de guerre lourd, un cheval de guerre moyen ou un cheval de guerre léger (voir le *Bestiaire Monstrueux,* p. 39). Le joueur peut choisir le type de cheval qu'il veut, mais doit recevoir l'approbation du MD. Ce sera automatiquement un fonceur (voir le paragraphe sur la «Qualité des chevaux» dans le *Guide du Maître,* page 44) ; le MD peut déterminer aléatoirement ses caractéristiques en fonction de ces règles. Si ce cheval meurt, le preux doit en acquérir lui-même un autre par les moyens habituels de la campagne (l'acheter, s'en faire donner un pour de nobles raisons, etc.), mais ne se satisfera pas d'un cheval qui n'est pas un cheval de guerre fonceur.

7) Le preux reçoit un +3 à la réaction avec quiconque de sa propre culture (sauf les criminels et les personnages d'alignement mauvais, le modificateur étant dans ce cas de -3).

8) Enfin, le preux a le droit de demander le gîte. Quand il voyage, il peut demander le gîte à quiconque dans son propre pays d'un statut inférieur à la noblesse. De plus, la plupart des gens de sa condition ou d'un lignage plus noble seront heureux de lui offrir un abri quand il se déplace.

Limitations spéciales : En regard de ces bénéfices, le preux a également quelques petits désavantages.

1) Le preux ne peut attaquer un adversaire à distance, même s'il peut charger et l'attaquer en mêlée ou en joute. De ce fait, il ne peut tirer sur des ennemis avec des arcs ou des arbalètes ; il ne peut utiliser une arme d'hast derrière un bouclier. Il doit être en première ligne, affrontant ses ennemis face à face (il est concevable qu'un preux tire sur un adversaire avec une flèche pour empêcher celui-ci de tuer un innocent – cela ne viole pas son code ; mais il ne pourrait tirer sur un ennemi afin de protéger un ami, si ce dernier combat l'autre honorablement...même si son ami perd).

2) Dans tout combat, le preux doit attaquer l'ennemi qui a l'air le plus imposant et le plus puissant. S'il est retenu par des adversaires inférieurs, il doit les disperser aussi vite que possible et ensuite affronter son adversaire «réel».

3) Il doit toujours avoir l'armure de la meilleur qualité qu'il puisse s'offrir. Alors qu'il progresse en niveaux d'expérience, s'il a l'argent, il doit régulièrement vendre son ancienne armure et acheter l'armure la plus protectrice. Son but est d'avoir une armure de plates complète; l'étape juste avant est l'armure de plates de bataille, avant cela l'armure de plates, encore avant l'armure de plates en bronze, puis l'armure à bandes ou feuilletée, puis la cotte de mailles, puis l'armure d'écailles et la brigandine, et avant tout cela l'armure matelassée ou annelée. De plus, pour lui, les bonus ne prévalent pas sur le type de l'armure : il préfère une armure de plates de bataille ordinaire à une *armure à bandes +5.* Le MD doit faire respecter rigoureusement cette limite au personnage si le joueur tend à l'ignorer.

4) Le preux doit également suivre le strict code de la chevalerie. Dans la plupart des campagnes *AD&D®,* son code comprend les règles suivantes : il doit effectuer volontiers tout service noble ou quête qui lui sont demandés ; il doit défendre, jusqu'à la mort, toute personne ou tout objet dont il a la charge; il doit montrer du courage et de l'empressement quand il obéit à ses suzerains; il doit montrer du respect à tous ses pairs et égaux ; il doit honorer tous ceux qui lui sont supérieurs ; il doit *exiger* le respect de ceux qui sont en dessous de sa condition ; il doit mépriser ceux qui sont bas et vils (il n'aidera pas ceux qui ont de mauvaises manières, les lâches, les cruels ; il combattra à pied au lieu de monter un bourrin; etc) ; il doit effectuer un service militaire quand son seigneur le lui demande ; il doit montrer de la courtoisie à toutes les dames (si le preux est un homme) ; il doit considérer la guerre comme l'épanouissement de la chevalerie ; il doit considérer les batailles comme des tests de virilité et le combat comme une gloire ; il doit chercher la gloire personnelle dans une bataille ; il doit défaire tous ceux qui s'opposent à sa cause ; et il doit choisir la mort au lieu du déshonneur.

Si un preux choisit de ne pas suivre ce code, les choses se gâtent. La première fois qu'il rompt ses vœux, le MD doit avertir le joueur que le preux se sent mal après avoir violé son code. La seconde fois qu'il les rompt, il perd tous ses bénéfices jusqu'à ce qu'il se repente et



entreprenne une tâche dangereuse pour expier. Quand il effectue cette tâche il doit se comporter selon son code et ses désavantages. Ce n'est qu'après que la tâche ait été accomplie avec réussite qu'il regagne ses bénéfices.

Si le preux rompt ses vœux une dernière fois sans se repentir ou accomplir cette tâche, il a abandonné son profil. Il perd de manière permanente tous les bénéfices spéciaux du profil. Il n'a plus à obéir à son code de chevalerie. Il reçoit un -3 permanent à la réaction des membres de sa propre culture (même ceux qui ne connaissent pas son passé seront repoussés par l'air de fourberie et de fausseté qui hante maintenant l'homme). Son cheval, même si c'est celui avec lequel il a commencé à jouer, le quitte – soit il part au coucher du soleil sans lui, soit il l'attaque. Il ne pourra jamais le remonter, sauf s'il le tue en essayant de le faire. Voir *"Abandonner un profil"* dans la suite du chapitre.

Options de richesse : Le preux a les 5d4x10 po standards pour fonds initiaux.

Races : Parmi les demi-humains, seuls les elfes et les demi-elfes peuvent être des preux.

Samouraï

Description : Le samouraï est un combattant des cultures basées sur la civilisation médiévale japonaise. Il vit selon un code strict de comportement et d'honneur qui demande : une obéissance absolue à son seigneur, d'être prêt à mourir pour l'honneur ou pour son seigneur à tout moment, un empressement à venger tout affront fait à son seigneur, à sa famille ou à lui-même, la volonté de payer toutes ses dettes honorablement, et le refus de montrer le trait le plus déshonorant, la couardise.

Un samouraï doit avoir des scores minimums de 13 en Force, Sagesse et Constitution et de 14 en Intelligence. Il ne peut être que d'alignement loyal (mais bon, mauvais ou neutre).

Rôle : Dans une campagne, à moins qu'elle ne se déroule dans une culture orientale, le samouraï est présent pour offrir une touche d'exotisme (les chocs de sociétés sont toujours très intéressants à jouer) ; cela autorise également une variété de combattants qui peut être terriblement mortelle.

Un samouraï peut être déchu de sa position noble au sein de la maison d'un seigneur supérieur. Cette maison a pu disparaître dans une guerre ou une autre calamité ; le seigneur du samouraï a pu le chasser ou lui ordonner de se suicider, et celui-ci a refusé ; le samouraï a pu quitter son seigneur pour une quelconque autre question d'honneur. Quelle qu'en soit la raison, le samouraï est maintenant sans maître ; il est appelé *rōnin.* Le rōnin a toutes les capacités du samouraï, mais opère selon des règles généralement différentes comme vous allez le voir ci-dessous. Avec la permission de votre MD, vous pouvez créer votre personnage comme un rōnin au lieu d'un samouraï. Un samouraï peut devenir un rōnin à n'importe quel moment dans la campagne ; de la même manière, en faisant serment d'allégeance à un seigneur qui veut de lui, un rōnin peut redevenir un samouraï.

Avant de créer votre personnage samouraï ou rōnin, demandez à votre MD si de telles choses existent sur votre monde et si vous pouvez en jouer un. Le MD pourrait souhaiter ne pas autoriser les samouraïs et les rōnins dans sa campagne (parce que le monde de campagne ne comporte aucun environnement oriental pour leur servir d'origine, par exemple).

Talents secondaires : Un samouraï ou un rōnin doit avoir le talent secondaire de Scribe.

Compétences martiales : Le samouraï et le rōnin commencent à jouer avec deux unités de compétences martiales supplémentaires – ce sont les bonnes nouvelles. Les mauvaises nouvelles sont que sur les *six* compétences martiales initiales, *cinq* leur sont imposées. Le samouraï et le rōnin doivent se spécialiser en katana* (sabre de samouraï, deux unités de compétence) et daikyu* (grand arc de samouraï, trois unités de compétence). Le samouraï ou le rōnin peut dépenser sa dernière unité de compétence comme il le désire... mais seulement au sein des armes de samouraï indiquées dans le chapitre *Equipement* de ce livre (le symbole * indique une nouvelle arme décrite dans le chapitre *Equipement).* Une fois que le personnage évolue dans une autre culture, il peut devenir compétent dans des armes de cette dernière.

Compétences diverses : En bonus : étiquette, équitation. Requises (les samouraï/rōnin doivent les acheter, mais n'obtiennent aucune unité supplémentaire pour les payer) : Prêtre et Magicien (double d'unités sauf pour paladins ou rôdeurs) – lecture/écriture. Recommandées : Général – don artistique/calligraphie, don artistique/peinture ; Combattant – combat aveugle, course.

Equipement : Le samouraï et le rōnin doivent acheter tout leur équipement initial sur les listes d'armes, d'armures et d'équipement données dans le chapitre *Equipement.* Il ne doit pas leur rester plus de 10 po une fois qu'ils l'ont acheté. *Ils n'ont pas à acheter leur katana,* celui-ci étant gratuit pour le personnage.

Bénéfices spéciaux : Les samouraï et les rōnin sont capables de focaliser leur énergie vitale pour augmenter leur force temporairement. Une fois par jour et par niveau d'expérience, le samouraï ou le rōnin peut porter sa force à 18/00. Cela dure pendant un round entier et doit être précédé par un *"kiaï"* retentissant (ce qui l'empêche d'invoquer sa force silencieusement ou discrètement). Pour ce round, toutes ses probabilités de toucher, tous ses ajustements aux dégâts, son poids autorisé, sa charge maximale, ses jets d'enfoncer et de barreaux/herses sont calculés comme s'il avait une force de 18/00.

Limitations spéciales : Le *samouraï* et le rōnin supportent des inconvénients différents. Le samouraï est (supposé être) absolument dévoué à son seigneur. Il doit instantanément obéir à tous ses ordres, y compris se tuer lui et ceux qu'il aime. S'il refuse d'obéir à un ordre, il est déshonoré et doit se tuer (s'il ne le fait pas, il devient un rōnin). Le MD devrait s'assurer que le samouraï en est conscient de manière précise en lui faisant donner des ordres par son seigneur qui sont difficiles pour lui à exécuter. Cela ne doit pas toujours être «Tuez tous vos alliés», mais le seigneur peut donner des ordres qui interfèrent avec les buts personnels du samouraï et lui rappellent qu'il est soumis à son seigneur. Le *rōnin* connait ses propres difficultés personnelles : il gagne des points d'expérience à la moitié du rythme normal. Quand le MD donne aux personnages leurs points d'expérience, le rōnin ne reçoit que la moitié de ce qu'il aurait eu s'il avait été samouraï. Cette gêne particulière disparaît quand le personnage prête de nouveau serment d'allégeance à un seigneur et redevient samouraï (bien sûr, une fois qu'il est redevenu samouraï, il est sujet aux désavantages de ce dernier).

Option de richesse : Le samouraï et le rōnin commencent avec les 5d4x10 po normales.

Races : Le précédent historique du samouraï étant strictement humain, c'est à chaque MD de décider s'il désire avoir une culture demi-humaine basée sur des fondements extrême-orientaux avec une classe de combattant samouraï. Une telle chose est peut être le plus visuellement approprié aux elfes et aux demi-elfes, mais un MD pourrait l'autoriser à n'importe quelle race demi-humaine dans sa campagne.

Sauvage

Description : Le sauvage est un membre d'une tribu technologiquement et culturellement bien plus primitive que celle d'un barbare ou d'un berserker, vivant en grande harmonie avec le monde naturel.

Un sauvage peut être un honorable utilisateur des lianes de la jungle élevé par des animaux, un combattant primitif et très méchant qui vit dans des huttes clayonnées en boue et combat avec des armes en os, une princesse indigène d'une époustouflante beauté, d'une culture que les personnages considèrent comme étant totalement primitive, mais aussi intacte et très noble... et ainsi de suite. En bref, la société tribale d'où vient le personnage sauvage peut être aussi bien brutale que civile, grossière que noble, dégoûtante qu'admirable, selon ce que le joueur et le MD souhaitent.

Pour être un sauvage, un personnage doit avoir des scores minimums de 11 en Force et de 15 en constitution.

Rôle : Dans une campagne, le personnage du sauvage a un double rôle. Ses compétences et talents particuliers sont d'une certaine utilité pour un groupe d'aventuriers moyen. S'il vient d'une tribu particulièrement noble, il peut choisir de jouer la voix de la conscience pour le groupe d'aventuriers, demandant pourquoi, si les autres personnages sont supposés être bien plus civilisés que lui, leur honneur et leur éthique semblent au contraire les placer loin en deçà. Mais dans la majeure partie des cas, ce personnage représente une épreuve au niveau de l'interprétation et ne devrait être choisi que par des joueurs souhaitant faire l'effort supplémentaire d'incarner quelqu'un d'une culture si différente... et l'effort de jouer la manière dont ce personnage réagit avec la culture des autres PJ. C'est une opportunité d'une bonne dose d'humour, et non d'une petite tragédie, dans une campagne... mais seulement si le joueur souhaite faire cet effort.

Talents secondaires : Le personnage sauvage devrait avoir Pêcheur, forestier, chasseur, ou trappeur/Fourreur comme talent secondaire (au choix du joueur).

Compétences martiales : Le MD devrait définir un ensemble d'armes que le PJ pourrait choisir comme compétences martiales initiales. Pour les sauvages "nobles", un ensemble typique pourrait être : sarbacane, arc long, arc court, gourdin, dague, javelot, couteau, fronde, lance de fantassin. Le personnage doit prendre ses compétences martiales du premier niveau au sein de cette liste. C'est seulement quand il a commencé à jouer et à s'aventurer dans le monde extérieur, qu'il peut, bien sûr, apprendre n'importe quelle autre arme...mais il est préférable pour le jeu qu'il s'en tienne aux armes de sa tribu.

Compétences diverses : En bonus : Général – sens de l'orientation, météorologie ; Combattant – endurance, survie. Recommandées : Général – maîtrise des animaux, dressage, allumage de feu, pêche, équitation, utilisation des cordes, natation ; Combattant – connaissance des animaux, fabrication d'arcs et de flèches, chasse, alpinisme, course, pose de collets, pistage ; Prêtre (double du coût en nombre d'unités, sauf pour les paladins) – premiers secours, herboristerie, histoire locale, religion ; Roublard (double du nombre d'unités) – saut, funambulisme, acrobatie ; Magicien (double du nombre d'unités sauf pour les rôdeurs) – herboristerie, religion.

Equipement : Le sauvage n'a pas d'or (0 po) pour acheter ses armes et son équipement. Au lieu de cela, il peut prendre jusqu'à quatre des armes indiquées dans la section "Armes de sauvage" du chapitre *Equipement*. Il peut rassembler une liste d'équipement comprenant dix objets au maximum, sujette à l'approbation du MD, accumulés pendant les années passées dans sa tribu ; cela doit être des choses que les membres d'une tribu de sauvages sont susceptibles d'avoir (comme des bourses, des vêtements, de la nourriture, de la corde, un nécessaire de pêche, des étuis



pour les armes, et ainsi de suite – pas de miroirs, de lanternes, de récipients de cuisine en fer, et d'autres choses du même genre). Avec la permission du MD, si la tribu est lacustre ou montée, il peut avoir un cheval de monte (avec une couverture de selle, un licou, un mors et une bride) ou un petit canoë.

Bénéfices spéciaux : Un des bénéfices spéciaux du sauvage réside dans le fait qu'il reçoit plus de compétences diverses en bonus que tout autre type de combattant – cela reflète le fait que le sauvage doit connaître plus de compétences que les autres personnages pour simplement rester en vie. Un autre bénéfice spécial substantiel qu'il reçoit est le suivant : il a une capacité spéciale, ressemblant à un sort, qu'il peut utiliser une fois par jour et par niveau d'expérience (c'est-à-dire qu'un sauvage du 5ème niveau pourrait utiliser sa capacité 5 fois par jour).

La capacité spéciale doit être choisie dans la liste ci-dessous quand le personnage est créé et elle ne peut jamais être modifiée. Elle n'est pas véritablement magique, et le sort de détection de la magie ne la détectera pas ; c'est une capacité naturelle du sauvage. Elle ne requiert aucun composant somatique, verbal ou matériel, même s'ils sont exigés pour le sort normal.

La liste est la suivante :

(1) Alarme (magicien 1er niveau). Effets spéciaux : elle n'est utilisable par le sauvage que s'il se repose ou s'il dort dans un endroit calme. La capacité ne donne pas une alarme sonore comme le sort ; elle alerte simplement le sauvage d'une intrusion (s'il est déjà conscient) ou le réveille (s'il est endormi). Il ne faut pas la lancer sur un endroit particulier ; elle l'alerte d'une activité à moins de 3 mètres du lieu où il se trouve (comme s'il était au centre d'une sphère de 6 mètres de diamètre du sort réel).

(2) Détection de la magie (magicien 1er niveau). Effets spéciaux : elle reflète le fait que le sauvage est en harmonie avec la nature et qu'il peut sentir quelque chose de non naturel (c'est-à-dire magique) dans l'air. A moins que le sauvage ne soit également un rôdeur, il *ne peut pas déterminer* le type de présence magique (c'est-à-dire altération, conjuration, etc.).

(3) Amitié animale (prêtre 1er niveau). Effets spéciaux : cette capacité ne permet de se faire un ami que d'un animal qui n'est pas en colère et ne se sent pas menacé. Elle peut être utilisée pour calmer un animal en colère ou se sentant menacé. Pour se lier d'amitié avec un animal en colère ou se sentant menacé, le sauvage doit donc être capable d'utiliser cette capacité deux fois par jour (c'est-à-dire qu'il doit être au moins du 2ème niveau) et ne pas l'avoir encore utilisée. Pour l'utiliser, le sauvage doit affronter l'animal face à face, à une distance inférieure à la portée de l'attaque de l'animal. Comme avec le sort, le sauvage doit réellement ne pas avoir d'idée derrière la tête, car elle serait détectée par l'animal et la capacité échouerait.

(4) Détection du mal (prêtre 1er niveau). Effets spéciaux : cette capacité fonctionne sur le même principe que détection de la magie. Comme le sort de prêtre, cette détection du mal ne peut détecter le mal chez un PJ – seulement chez un monstre, dans un lieu ou sur un objet.

Le MD peut interdire n'importe laquelle des quatre capacités données ci-dessus, ou en introduire de nouvelles – bien qu'il ne puisse ajouter quelque chose qui ressemble à un sort magique supérieur au 1er niveau.

Limitations spéciales : Le sauvage supporte certains inconvénients. Il est mal à l'aise dans des vêtements et des armures civilisés – quand il porte n'importe quelle sorte de vêtement plus encombrant et couvrant plus le corps que son habit tribal normal, il subit un -1 à tous ses jets d'attaque, de dégâts et de compétences diverses ; il est mal à l'aise, et cela affecte ses actions et réactions.

De la même manière, il peut porter n'importe quel type d'armure, mais il est si mal à l'aise avec, qu'il en subira un -3 à tous ses jets d'attaque, de dégâts et de compétences diverses. Si un joueur décide de manière flagrante de ne pas prendre en compte l'aversion de son personnage pour les armures et en porte simplement une continuellement, acceptant cet ajustement négatif, le MD devrait progressivement augmenter celui-ci : -3 lors d'une séance de jeu, -4 lors de la suivante, -5 ensuite, etc. sans limitation. Si le joueur en demande la raison, le MD peut simplement répondre que le personnage est de plus en plus mal à l'aise dans ce piège non naturel et trouve de plus en plus difficile de se concentrer sur ses tâches.

Options de richesse : Le sauvage commence sans or. Il obtient ses armes comme cela est décrit ci-dessus au paragraphe *«Equipement»*. Une fois que la campagne a commencé, le personnage rencontrera inévitablement le concept d'argent ; c'est au joueur de savoir comment il y réagit (il pourrait soit aimer l'idée et essayer d'accumuler de la richesse comme le font ses alliés, ou le mettre sur le compte de la corruption de la civilisation et en rester à l'écart).

Races : La plupart des campagnes de jeu de rôles tendent à supposer que les demi-humains sont plus civilisés et plus avancés culturellement que les humains, mais il est parfaitement possible d'avoir des sauvages nains, elfes, gnomes, demi-elfes et même petites-gens dans votre campagne si le MD le souhaite.

Note : «Mais,» dites-vous, «que se passe-t-il si mon personnage a grandit dans une tribu sauvage et a été capturé plus tard pour devenir esclave et être entraîné comme gladiateur, et qu'il se soit ensuite échappé ? Qu'est-ce qu'il est ? Un sauvage ou un gladiateur ?»

C'est à vous de répondre. S'il se considère toujours comme un membre de sa tribu et ne s'en est pas éloigné par sa capture et son entraînement, prenez le profil de combattant sauvage ; peut-



être que votre MD vous permettra d'utiliser quelques unes de vos compétences pour apprendre des armes et des compétences appropriées au gladiateur. De la même manière, si le personnage est maintenant plus citadin que sauvage, construisez-le avec le profil de combattant gladiateur...mais donnez lui l'utilisation de certaines des compétences de sauvage au niveau des talents ou des armes.

Le même genre de théorie s'applique si vous créez n'importe quel personnage avec une origine compliquée. Un jeune barbare élevé dans la tradition des samouraï, une jeune fille amazone qui a été élevée pour être chevalier (combattant noble), un jeune pirate qui a abandonné les mers pour devenir bretteur dans une grande cité. Décidez quel profil de combattant le personnage considère comme sien, créez-le avec ce profil et utilisez quelques-unes de vos compétences pour acheter la connaissance d'armes et des talents appartenant à l'autre profil.

Soldat

Description : Le soldat est le combattant ultime. L'armée est sa vie. Il peut être un officier de haut rang ou un sergent de carrière ; il peut appartenir aux forces armées d'une nation ou être un mercenaire. Pour la campagne et le groupe d'aventuriers, il apporte une discipline et une compréhension utile des tactiques militaires ; il est souvent rigide et méprisant des individus ou personnages individualistes qui n'aiment pas recevoir des ordres, aussi peut-il également provoquer quelques frictions dans un groupe d'aventuriers.

Quand il est créé pour la première fois, le joueur du soldat doit décider si son personnage fait partie d'une armée de métier ou si c'est un mercenaire. S'il fait partie d'une armée, il est employé comme troupier ou officier de l'armée d'une nation, d'une grande région, de la garde d'une cité, ou même de celle d'un palais/château. S'il fait partie d'une unité de mercenaires, il appartient à un groupe de soldats indépendants qui se louent à quasiment n'importe qui pouvant payer; enfin il peut être garde-du-corps. C'est au MD qu'appartient la décision finale concernant le type de force à laquelle appartient le soldat ; si, par exemple, le MD souhaite ne pas avoir une campagne totalement militaire, il insistera probablement pour que le soldat soit un mercenaire, actuellement employé par un personnage-joueur ou par un PNJ important dans l'histoire en cours.

Mais, dans le cours d'une campagne, l'emploi du soldat peut changer une ou plusieurs fois. Il peut commencer comme mercenaire garde-du-corps ; il peut se retrouver par la suite à commander une petite force de mercenaires dans un conflit frontalier ; puis, il peut accepter un commandement dans l'armée d'un roi et se retrouver officier régulier.

La question de savoir si le personnage a un rang subalterne (comme recrue, caporal ou sergent) ou un rang d'officier (comme capitaine) est laissée entièrement à l'appréciation du MD, qui fera son choix selon ce qui fonctionne le mieux dans le fil de sa campagne actuelle.

Pour être un soldat, le personnage doit avoir des scores de Force et de Constitution de 12 au minimum.

Rôle : Dans la culture de la campagne, le soldat est un militaire de carrière. En temps de guerre, ce sont les héros de la nation. En temps de paix, le peuple les considèrent souvent comme des parasites, vivant des taxes mais ne rendant aucun service utile. Les mercenaires sont souvent considérés comme des bandits et des prédateurs. Quelle que soit l'opinion du public, le soldat et l'armée régulière sont nécessaires à la défense de la nation, et il y aura donc toujours des soldats.

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles des talents secondaires, le soldat peut choisir le sien dans la liste suivante : armurerie, fabrication d'arcs et de flèches, forestier, palefrenier, chasseur, maroquinier, navigateur, marin, scribe, charretier/transporteur, forgeron d'armes.

Compétences martiales : Le soldat peut dépenser ses unités de compétences martiales comme il l'entend.

Compétences diverses : En bonus : histoire ancienne (en particulier l'histoire militaire), allumage de feux. Recommandées : Général – dressage d'animaux, cuisine, héraldique, équitation, expertise maritime, natation, météorologie ; Combattant – armurerie, combat aveugle, fabrication d'arcs et de flèches, conduite de char, endurance, navigation, pose de collets, survie, pistage, forge d'armes ; Prêtre (double du nombre d'unités sauf pour un paladin) – lire/écrire ; Roublard (double du nombre d'unités) – déguisement ; Magicien (double du nombre d'unités sauf pour un rôdeur) – lire/écrire.

Equipement : Le soldat peut dépenser ses fonds initiaux pour acheter n'importe quelles armes et armures et tout objet qu'il désire. Si, la première fois où il est créé, il fait partie d'une force militaire spécifique avec des exigences particulières en matière d'équipement, il est obligé d'acheter cet équipement, mais le MD doit lui donner des fonds supplémentaires, à raison de la moitié de ce coût.

Bénéfices spéciaux : Le soldat a deux avantages remarquables.

D'une part, il a droit à une spécialisation *libre* aux armes. Il doit la choisir au sein du groupe suivant : hache d'armes, arc (long composé, court composé ou long), arbalète (lourde ou légère), lance (au choix), arme d'hast (au choix), lance de fantassin, épée (au choix).

D'autre part, le soldat est généralement à la solde d'un patron puissant quelconque. Le MD devra décider les bénéfices immédiats qui lui seront accordés : ils varient en fonction de l'employeur pour lequel il travaille.

Par exemple, s'il travaille pour un riche noble, il n'aura pas à dépenser d'argent pour se loger et se nourrir et appréciera les douceurs d'une vie de luxe.

D'un autre côté, s'il fait partie d'une armée de métier, il peut échapper aux juridictions civiles du pays (bien qu'il puisse certainement avoir à répondre de ses méfaits devant une cour martiale).

Limitations spéciales : Le soldat est instantanément reconnaissable par son comportement militaire, sa posture droite, ses manières disciplinées, etc. (il y a une abondance de militaires et de mercenaires *qui ne se distinguent pas* autant). En raison de son caractère reconnaissable, on se souvient facilement d'un soldat par les témoignages de ses aventures ; cela rend plus facile aux ennemis la tâche de l'identifier et de le suivre s'il essaye de s'échapper ou de franchir un territoire dangereux.

Un second désavantage réside dans son employeur. Naturellement, il peut demander beaucoup au soldat. Si ce dernier est un garde-du-corps, il doit accompagner son employeur à peu près n'importe où, quels que soient ses buts ou ses intérêts personnels. Si le soldat est un simple militaire, il est sujet aux ordres de ses officiers. S'il est un officier, il est sujet aux ordres de son supérieur ou du chef local et supporte le stress supplémentaire de veiller sur ses hommes dès qu'ils sont engagés dans une action militaire.

Options de richesse : Le soldat reçoit les 5d4x10 po de fonds initiaux.

Races : Selon la manière dont le MD a bâti sa campagne, toute race demi-humaine peut avoir des soldats. Les soldats mercenaires demi-humains voyageront la plupart du temps en terres humaines dans des armées de métier adjacentes aux territoires de leurs propres races ...bien que certains (p. ex. les personnages-joueurs) seront souvent envoyés dans des quêtes spéciales et des aventures dans tout le monde de campagne.

Inscrire les profils sur la feuille de personnage

La feuille de personnage présentée dans le chapitre *Création de personnage* a des espaces ménagés pour tous les bénéfices et limitations ainsi que les autres notes générées quand un personnage prend un profil de combattant.

Profils de combattant et personnages multi-classés

Ces profils de combattant sont prévus pour ajouter de la profondeur aux personnages combattants. Mais si le personnage est déjà multi-classé (par exemple un elfe guerrier-magicien) il n'a pas *besoin* de plus de profondeur. De ce fait, seuls les combattants mono-classés peuvent prendre un des profils présentés ci-dessus.

Cependant, avec la permission de votre MD, il n'y a pas de raison qu'un combattant multi-classé ne puisse pas utiliser ses choix de compétences martiales et diverses pour simuler l'un des profils... et, de nouveau avec la permission de votre MD, les personnages possédant ce profil de combattant peuvent le considérer comme "un des leurs" dans le contexte de la campagne.

Supposons par exemple que votre campagne comporte une tribu d'amazones elfes et que vous souhaitiez jouer une elfe guerrier/voleur appartenant à cette tribu.

Construisez-la de cette manière : faites-la prendre les compétences martiales à la lance et à l'arc long. En ce qui concerne les compétences diverses portez votre choix sur équitation et dressage d'animaux (elle n'obtient aucune des deux *gratuitement*, à la différence des amazones réelles, mais elle peut toujours les choisir). Pour son équipement, limitez-la aux choix possibles pour les amazones.

Si vous faites tout cela et que vous avez la permission de votre MD, dans le contexte de la campagne, votre personnage sera considérée comme une amazone. En effet, elle vient d'une tribu d'amazones et les autres amazones la considèrent comme une sœur d'armes et une des leurs. Vous et le MD savez qu'elle n'a aucun des bénéfices spéciaux de ce profil de combattant. Et le MD a le droit de lui faire subir les limitations spéciales d'une amazone – après tout, vous avez choisi de l'identifier à une race de gens possédant ces désavantages... Mais pour tous les yeux extérieurs, elle est indifférenciable des autres amazones elfes.

Profils de combattant et personnages à classes jumelées

Il n'en est pas de même pour les personnages à classes jumelées.

Si un personnage commence comme un combattant, il peut prendre n'importe lequel des profils de combattant ci-dessus. Si, plus tard, il décide de changer de classe selon les règles normales de restrictions et de bénéfices s'appliquant aux personnages à classes jumelées, il ne perd aucun des bénéfices ou des désavantages de son profil ; il est toujours ce genre de guerrier. Si cette seconde classe de personnage a la possibilité de prendre des profils, *il ne peut pas choisir l'un de ces nouveaux profils.*

Si un personnage commence avec une autre classe quelconque, qu'il ne prend pas un profil approprié à cette classe, et qu'ensuite il change pour de-

venir un combattant, il peut choisir un profil de combattant à cet instant... bien que le MD puisse insister sur le fait que certains événements doivent intervenir afin de l'autoriser à le faire.

Supposons par exemple qu'un magicien humain décide, plus tard dans sa vie, de devenir un guerrier et qu'il souhaite être gladiateur. Il n'y a rien de mal à cela. Mais le MD devrait insister pour que les prochaines aventures aient pour sujet cette transformation. Le personnage doit être engagé (ou capturé et jeté en esclavage) dans une arène ou par le propriétaire d'une écurie, entraîné et lancé contre d'autres gladiateurs. Les autres personnages de la campagne pourraient également entrer dans l'arène ou le MD pourrait faire en sorte que l'aventure en cours implique des éléments concernant les gladiateurs et concerne toujours les PJ.

Pour mieux simuler l'attente impliquée par un personnage apprenant sa nouvelle profession, le MD a le droit d'insister pour que le personnage ne reçoive pas son profil de combattant avant qu'il ait atteint le deuxième niveau d'expérience dans sa nouvelle classe.

Abandonner un profil

Parfois, il arrive qu'un personnage soit créé avec un profil de combattant et que des circonstances ultérieures le forcent à reconsidérer son rôle. Un combattant noble pourrait par exemple être dégoûté par la corruption et les excès de sa classe et décider de renoncer à ses liens avec la noblesse. De même, un sauvage pourrait devenir de plus en plus à l'aise dans le monde civilisé et de plus en plus mal à l'aise avec ses cousins. Dans un tel cas, le joueur devrait penser à *abandonner* son profil de combattant.

Pour ce faire, il doit indiquer en privé au MD ses intentions. Si le MD n'y voit pas d'objection, l'abandon se fait. A moins que ce choix ne soit dû à un événement soudain de type traumatique, le MD peut avoir besoin d'un peu de temps pour l'intégrer dans le fil de l'histoire. Souvent, dans l'histoire, le personnage abandonnant son profil devra interpréter la situation : renoncer publiquement aux liens avec les autres membres de son profil de combattant, et ensuite subir toutes les conséquences qui peuvent intervenir (dans la mythologie grecque, par exemple, la reine des Amazones, Antiope, abandonna son ancienne vie pour rester avec le Roi Thésée d'Athènes... et elle mourut plus tard en combattant ses ex-compatriotes quand elles vinrent la chercher).

Une fois que le personnage a abandonné son profil, il abandonne également tous les bénéfices et limitations spéciales qu'il lui offrait. Souvent, ces bénéfices comprennent des compétences martiales ou diverses en bonus. Le personnage ne les *perd* pas, mais il *doit* les payer avec les prochaines unités libres qu'il aura disponibles.

Le personnage ne peut pas prendre un autre profil de combattant pour remplacer celui qu'il a abandonné. Une fois qu'il abandonné son profil, il est un guerrier, paladin ou rôdeur ordinaire pour le reste de sa vie ludique.

Modifier les profils

Le MD peut et devrait modifier les profils présentés ci-dessus pour représenter son environnement de campagne avec plus de précision.

S'il n'y a pas, par exemple, d'amazones dans son monde, il peut interdire ce profil. Si les gladiateurs sont tous choisis dans les rangs de sauvages méprisés par les pays civilisés, il devrait modifier les désavantages des gladiateurs pour refléter le fait qu'ils n'ont droit à aucun respect dans l'environnement de campagne.

Création de nouveaux profils

De la même manière, s'il y a une sorte spéciale de combattant que le MD voudrait avoir dans son monde, il peut concevoir un nouveau profil à cet effet.

Pour concevoir un profil, vous devez répondre aux questions suivantes concernant le combattant et son rôle dans la campagne.

Description : Quel est ce combattant? Quelle source littéraire, mythologique ou historique l'a inspiré ? Quelles exigences spéciales doit satisfaire le personnage s'il souhaite en être un ?

Rôle : Que va être ce combattant dans la campagne ? Comment sa culture le considère-t-il ? Comment les autres cultures le considèrent-t-il ? Y a-t-il une apparence particulière nécessaire à avoir pour appartenir à ce profil ? Et qu'a tendance à faire ce combattant dans une campagne : mener de puissantes nations ? brutaliser et trahir ses alliés ? maintenir l'équilibre délicat entre les stratégies politiques ? avoir du bon temps sans faire de vagues ?

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles des talents secondaires, vous avez besoin de déterminer si ce profil de combattant requiert un tel talent. Si aucun talent secondaire ne devrait être commun à tous les combattants de ce profil, ce dernier ne requiert pas de talent secondaire. Si tous les membres d'un profil semblent devoir avoir ce talent, alors vous *devriez* l'exiger de tous ceux qui le prennent.

Compétences martiales : De nombreux profils semblent tourner autour de types spécifiques d'armes. Les combattants nobles s'orientent vers les épées et les lances ; les Joyeux Compagnons de la forêt de Sherwood préfèrent l'arc long. Si le combattant que vous interprétez semble préférer une ou deux

armes plus que d'autres, alors, exigez dans ce profil qu'il prenne des compétences pour ces armes.

Compétences diverses : La plupart des profils de combattant, de nouveau, semblent avoir certaines compétences en commun. Il serait idiot d'avoir un combattant noble sans étiquette par exemple. Vous pouvez donc assigner jusqu'à deux unités de compétence *gratuites* au personnage. Si cela est approprié, les compétences peuvent venir de listes non prévues pour les combattants – prêtre, roublard et magicien (normalement le coût en unités pour de telles compétences est doublé, mais comme les unités sont données gratuitement au joueur cela ne pose pas de problème).

Equipement : Si un profil de combattant est bien connu pour avoir un type spécifique d'équipement, exigez que le combattant l'ait en sa possession quand la campagne commence. Si de nombreux exemples, mais pas une majorité écrasante, de ce type de combattant semblent préférer un type spécifique d'équipement, donnez le simplement parmi les types d'équipement *recommandés* dans le profil.

Bénéfices spéciaux : Chaque profil de combattant devrait avoir un bénéfice spécial quelconque. C'est à vous d'en choisir la nature, mais il devrait correspondre à la manière dont le combattant semble fonctionner dans le récit, le mythe ou toute autre source d'où il vient. Les types de bénéfices comprennent :

- des bonus aux jets de réaction, en particulier pour certaines catégories de personnes ;
- des bonus au toucher et/ou aux dégâts, en particulier contre certaines catégories d'ennemis ou dans certaines circonstances ;
- une spécialisation à une arme gratuite ;
- la résistance (immunité ou bonus aux jets de sauvegarde) à des types spécifiques de magie ;
- des droits spéciaux dans la société dans laquelle les personnages évoluent en temps normal (par exemple, immunité de juridiction pour certains crimes prétendus ou le droit de demander le gîte) ; et ainsi de suite.

Limitations spéciales : Vous devriez également prévoir une limitation spécial (ou un inconvénient) qui bride le personnage autant que ses bénéfices peuvent l'aider.

De tels limitations comprennent :

- un malus aux jets de réaction, en particulier vis-à-vis de certains types de personnes ;
- un malus au toucher et/ou aux dégâts en particulier contre certaines catégories d'ennemis ;
- l'incapacité d'apprendre des compétences martiales ou diverses spécifiques ;
- la vulnérabilité à des genres particuliers de magie (soit un malus aux jets de sauvegarde, soit réussite automatique de la magie) ;
- des restrictions spéciales dans la société dans laquelle les personnages évoluent (ne pas avoir le droit de propriété ou de se marier, ou des punitions excessives pour des crimes particuliers).

Options de richesse : Si le profil de combattant a une restriction ou un bénéfice quelconque au niveau des fonds initiaux ou de la manière dont il peut les dépenser, notez-le ici.

Races : Si le profil connait des variations en fonction de la race du personnage, notez-le ici. Certaines races ne peuvent pas prendre un profil particulier ; certaines auront des compétences, des désavantages et des bénéfices différents.

Notes : Si vous avez des notes supplémentaires au sujet du profil, importantes pour votre campagne (comme les joueurs que vous préférez pour des profils particuliers, par exemple) notez-le ici.

De plus vous pouvez créer des profils pour les autres classes, ou leur adapter ceux qui existent en modifiant les talents, les compétences, les bénéfices et les désavantages. Il pourrait par exemple exister facilement des prêtres barbares ou des roublards bretteurs par exemple.

La feuille de création de profil de combattant

Sur la page 124 se trouve la *«Feuille de création de profil de combattant»*. Si vous souhaitez concevoir un nouveau profil, photocopiez simplement la feuille et concevez votre profil dessus. Quand vous montrez les profils de combattant ci-dessus à vos joueurs, incluez également les nouveaux que vous avez conçus.





Le jeu *AD&D*® n'est pas simplement fait de magie et de combat, et les combattants ne sont donc pas simplement des séries de nombres répondant aux situations en tuant tout ce qui se présente et en ramassant les pièces. Non, ils ont une dimension bien plus importante au niveau de l'interprétation de leur personnage, et ce chapitre y est consacré.

Personnalités de combattant

Il existe un a priori erroné qui veut que les combattants soient juste des gars carrés et solides accomplissant le travail physique pendant les combats, que les roublards soient les plus malins qui effectuent toutes les ruses et les duperies, que les magiciens soient d'une intelligence effrayante et froide dédiée uniquement à leurs études magiques et que les prêtres ne soient intéressés que par la progression de leur enseignement spirituel.

Si cette simplification convient pour des joueurs débutants, les plus expérimentés peuvent désirer approfondir leurs personnages en donnant plus de détails à la personnalité de ceux-ci : décider de la manière dont ils réagissent dans certaines situations ; comment ils se comportent avec les autres personnages, et ainsi de suite.

Les joueurs de jeu de rôles expérimentés, ceux qui font déjà cela, peuvent passer directement à la section intitulée "Campagnes pour combattants". Les joueurs débutants devraient continuer à lire à partir d'ici.

Dans la première partie de ce chapitre, nous allons parler des personnalités de combattant, en décrivant quelques types de héros courants dans les histoires et les mythologies. Lisez chaque description, voyez laquelle se rapproche de votre conception de la personnalité de votre personnage, et une fois ceci fait, essayez d'utiliser les conseils de cette description quand vous jouez et prenez des décisions pour votre personnage.

Chaque personnalité de ce chapitre sera décrite de la manière suivante :

Description du personnage : Ces paragraphes traitent des attitudes et des motivations du personnage, ainsi que de la manière dont il tend à agir et à interagir dans une campagne normale.

Configurations ad hoc : Ces paragraphes traitent des alignements et des profils de combattant (du chapitre précédent) pour lesquels une personnalité est la mieux adaptée. Il est possible de donner une bonne raison pour laquelle un personnage d'un type particulier de personnalité devrait avoir un alignement qui semble (à première vue) ne pas lui être approprié, *aussi n'y a-t-il absolument aucune restriction de principe quand vous choisissez une personnalité.* Mais, les recommandations faites pour des choix appropriés sont assez bonnes pour la plupart des personnages, aussi gardez-les à l'esprit.

Situations de combat : Ces paragraphes ont pour sujet la manière dont un personnage réagit dans des situations de combat. Tous les combattants ne dégainent pas leur épée et ne la font pas tournoyer ; certains ont une approche des combats plus lente, plus rusée ou plus agressive.

Autres situations : Ces paragraphes traitent des réactions générales du personnage vis-à-vis des PNJ dans des situations de jeu ; vous pouvez les utiliser comme lignes directrices pour les conversations de votre personnage dans le jeu ou pour d'autres rencontres.

Le champion maudit

Description du personnage : Ce héros a été affecté par une malédiction ou une prophétie qui le hante tout au long de sa vie. Il peut avoir perdu son Grand Amour et avoir été condamné par le destin à ne jamais la retrouver. Il peut avoir été condamné à apporter la mauvaise fortune à tous ceux auxquels il tient. On a pu lui prédire qu'il mourrait dès que certains buts de la campagne auront été atteints. Il peut être le dernier survivant de sa race, condamné à mourir sans solution, faisant périr sa race avec lui. Pour cette raison, vous ne devriez pas jouer un tel personnage *à moins que vous n'appréciez de simuler une telle souffrance.* Si vous choisissez une telle personnalité, vous devez consulter votre MD pour déterminer exactement quel type de malédiction afflige le personnage – il est absolument stupide de jouer un champion maudit s'il n'y a pas réellement de malédiction ou de destin à l'œuvre.

Configurations ad hoc : Tout alignement est approprié pour le champion maudit. En termes de profils de combattants, la plupart conviennent, sauf le bretteur, joyeux par essence.

Situations de combat : Le champion maudit tend à combattre d'une manière totale, poussé par la force du désespoir. Il se lance pleinement dans un combat et cherche les adversaires les plus dangereux. Il est simplement désespéré de parvenir à ses fins et de se soustraire à la malédiction, ou il cherche inconsciemment sa propre mort. Il n'est pas, de ce fait, un bon tacticien pour le groupe. D'un autre côté, sa bravoure inspire les autres héros et suivants, aussi sert-il souvent de chef à des groupes de guerriers. Il peut éprouver de la pitié dans un combat ou tuer tous ceux qui lui font face (tout en en regrettant la triste nécessité).

Autres situations : Le champion maudit tend à éprouver de la sympathie pour les besoins et les douleurs des autres... mais il est lui même fort dépressif, car il sait qu'un quelconque triste destin l'attend. Cela signifie qu'il est souvent facile de le persuader d'aider les autres dans leurs quêtes (pas celles



pour l'argent, mais celles pour des buts personnels).

Le fataliste

Description du personnage : Ce personnage est aussi semblable que différent du champion maudit. Comme ce dernier, il sait qu'un destin triste particulier l'attend : la mort. Mais il est très philosophe à ce sujet et ne se torture pas avec. Il est comme un très vieux vétéran à qui il ne reste guère d'illusions, mais avec une appréciation précise de tout ce que la vie a à offrir.

Configurations ad hoc : En termes d'alignement, les personnages neutres ou loyaux sont les mieux adaptés pour le fataliste ; les personnages chaotiques sont rarement tournés vers l'introspection. Le fataliste est également adapté pour les personnages bons, neutres et mauvais. En termes de profils de combattant, le fataliste est le plus admirablement adapté au samouraï. Il est bien sûr approprié à la plupart des autres profils, sauf au berserker, qui n'est pas un genre de héros très introspectif.

Situations de combat : Des fatalistes différents font face différemment au combat. Certains y sont aussi méditatifs que partout ailleurs, et adoptent une approche très analytique : frappant là où le besoin est le plus grand, évaluant la stratégie de l'ennemi et ainsi de suite. D'autres sachant qu'ils ne peuvent éviter leur destin, rentrent dans le vif des choses et combattent avec une fureur incontrôlée (et, peut-être, de la joie). C'est au joueur de décider comment son fataliste combat. En fait, il devrait choisir la méthode de combat qu'il préfère pour son personnage et ensuite la rationaliser en fonction de la philosophie de la vie de son personnage.

Autres situations : Le fataliste est souvent un genre de personnage aux conseils paternalistes. Il pense qu'il est d'un avis sage au sujet de toute chose. Bien qu'il puisse être mené par des buts aussi forts que ceux de n'importe quel autre personnage, il est rarement très intense personnellement.

Le jeune impétueux

Description du personnage : Ce personnage n'est devenu un aventurier que récemment, et il n'a pas beaucoup d'expérience ou de bon sens... se retrouvant donc, avec ses compagnons, assez souvent dans de sales draps. De ce fait, *vous ne devez choisir cette personnalité que si vous voulez vraiment simuler cette attitude.*
Le jeune impétueux fait une proie facile pour les beaux parleurs et les escrocs, suggère des plans directs et insensés, assurant l'élimination ou la capture du groupe, admire les combattants plus expérimentés sans se poser de question sur leurs motivations et il peut constituer une assez grande menace pour lui-même à moins qu'il ne soit pris en main par un aventurier plus expérimenté.

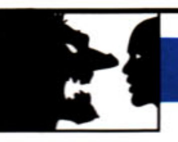
Inévitablement, un personnage du type jeune impétueux doit s'assagir – pour perdre certains de ses préjugés et sa naïveté. Si cela ne se réalise pas naturellement dans le cours de la campagne, le MD devrait concevoir une aventure centrée autour du jeune impétueux, où il est confronté avec les conséquences de son caractère. Un homme de confiance pourrait par exemple le duper, lui faisant trahir accidentellement ses alliés, un de ses plans pourrait véritablement très mal tourner et mettre en danger sérieusement ou de manière critique ses amis, ou un héros que le jeune admire pourrait se montrer bien moins admirable qu'il n'aurait jamais pu le penser.

Quand cela se passe, le personnage doit arrêter d'être un jeune impétueux et choisir un autre type de personnalité. A partir de ce moment, il devrait avoir été joué assez longtemps pour que le joueur sache quelle sorte de personnalité il a ; d'un autre côté, les événements qui l'ont choqué et lui ont fait perdre sa qualité de jeune impétueux pourraient l'avoir affecté assez sérieusement pour qu'ils déterminent à sa place sa personnalité (cela entraîne des personnalités du genre soudard désabusé ou taciturne implacable hostile).

Configurations ad hoc : En termes d'alignement, le jeune impétueux est le mieux adapté pour toute la gamme des alignements bons et neutre (LB, LN, NB, N, CB et CN). Les personnages mauvais ne sont pas adaptés pour être naïfs et confiants. En termes de profils de combattant, le jeune impétueux est admirablement adapté pour la totalité de ceux-ci ! Le seul profil qui peut vous poser un problème est celui du samouraï, mais il est possible de jouer un samouraï inexpérimenté et passionné s'efforçant de contenir son enthousiasme derrière le masque du détachement oriental ; c'est un choix particulièrement bon dans une campagne totalement samouraï, où un personnage est le combattant jeune impétueux interagissant avec des samouraïs plus expérimentés et plus établis.

Situations de combat : Le jeune impétueux a tendance à simplement charger un ennemi et à commencer à le massacrer, à moins que l'ennemi soit si gros et si terrifiant que même le plus insensé des impétueux en soit effrayé. Il accepte volontiers de recevoir des ordres de combat de ses amis, aussi est-il facile pour un combattant plus sage de l'empêcher de se tuer par de mauvaises tactiques. C'est souvent une bonne idée pour le groupe de faire du jeune impétueux l'un de leurs archers de prédilection, car cela le tient généralement à l'écart des combats au corps à corps jusqu'à ce qu'il se soit assagi.

Le jeune impétueux *peut* apprendre de ses expériences, au cas par cas. Après avoir été assommé par un troll, il sera plus prudent avec le prochain troll ou une créature similaire qu'il rencontre. Mais il sera toujours aussi impétueux avec un monstre différent de ceux qu'il a rencontrés.



Autres situations : Le jeune impétueux s'entend avec tout le monde jusqu'à ce que les autres insultent un de ses amis, aillent à l'encontre de l'un de ses a priori, ou le trahissent. Même ensuite, il ne sera que furieux et souhaitera combattre ou s'opposer à la personne en question ; pour devenir véritablement *vengeur,* le jeune doit transcender sa personnalité et en prendre une nouvelle.

Le jeune impétueux devrait être joué soit hésitant et nerveux dans des situations nouvelles, soit avide de se lancer dans ce genre de situations – il n'est jamais gêné ou indifférent. Les autres personnages trouvent sa juvénilité charmante mais également exaspérante car il a toujours des problèmes.

Le m'as-tu-vu

Description du personnage : Ce personnage vit pour le style ou l'amusement. Il peut être un clown qui se plaît à amuser les gens et à piquer les ego des suffisants. Il peut être un héros élégant qui aime montrer au monde ce que combattre veut dire dans les mains d'un maître. Il peut simplement aimer attirer les yeux des femmes. Quel qu'il soit, il est toujours en action : il ne fait jamais de gestes simples quand il peut faire des fioritures, ne marche jamais quand il peut avancer à grandes enjambées, ne parle jamais quand il peut discourir.

Configurations ad hoc : Les personnages chaotiques sont peut-être un tout petit peu mieux adaptés pour être des m'as-tu-vu, car ils sont plus spontanés que les loyaux raisonnés et les neutres prudents. Mais il n'y a aucune restriction. Les personnages bons, mauvais ou neutres peuvent tous être des m'as-tu-vu. L'élégant lieutenant méchant, dramatique et égocentrique est un exemple classique du m'as-tu-vu mauvais. En termes de profils de combattants, le bretteur, le gladiateur et le pirate/hors-la-loi sont les mieux adaptés pour cette personnalité ; l'amazone, le barbare, le berserker et le samouraï sont les moins bien adaptés ; les autres profils conviennent.

Situations de combat : Le m'as-tu-vu doit combattre de la manière la plus théâtrale possible, même si ce n'est pas aussi efficace et sûr qu'une autre tactique. Il saute, bondit, crie, gesticule, se moque de ses ennemis, les défie en combat singulier... il *peut* être une réelle nuisance, aussi bien pour ses alliés que pour ses ennemis, et le joueur devrait donc veiller à ne pas *trop* exaspérer ses amis avec ses bouffonneries.

Autres situations : De la même manière, ce personnage devrait être aussi charmeur et théâtral que possible dans les situations courantes. Il ne doit pas nécessairement être spirituel ; cela pourrait demander trop d'efforts à un joueur qui n'est pas capable d'ironiser avec facilité. Mais il devrait être débonnaire et gracieux en permanence, même en parlant avec le chef de ses ennemis ou avec le plus rude et le plus grossier des rustres.

Le meneur d'hommes

Description du personnage : Ce personnage est l'homme complet en charge de tout. Il est le héros responsable qui, même s'il n'est pas le chef du groupe, pense en tant que tel. Il pense toujours aux buts de l'équipe et à la manière de les atteindre, à la sécurité de ses amis, à la stratégie des méchants et ainsi de suite. Il peut être heureux d'être le chef, ou au contraire en faire office à contre-cœur ; de toute manière ses amis se tournent vers lui pour les diriger. Naturellement, vous ne devriez choisir ce type de personnalité pour votre personnage que si vous faites tous les efforts pour ce travail de réflection et de planification et que vous souhaitez que votre personnage soit responsable des autres.

Configurations ad hoc : En termes d'alignement, les personnages loyaux et neutres sont les mieux adaptés ; les personnages chaotiques tendent à être plus spontanés que les meneurs d'hommes. Mais, si vous êtes assez rationnel pour un meneur d'hommes chaotique, votre MD peut choisir de vous permettre de le jouer de cette manière. La plupart des profils de combattants sont appropriés pour ce type de personnalité, en particulier le preux et le combattant noble. Dans un groupe où plusieurs profils de combattant différents sont représentés, le berserker et le sauvage ne devraient pas être des meneurs d'homme ; les autres types de personnages ont tendance à ne pas leur faire confiance en tant que chef.

Situations de combat : Le meneur d'hommes, qu'il le souhaite ou non, est toujours en train de penser au combat et d'essayer de diriger les activités de ses alliés. Il s'assure qu'il y ait une bonne combinaison de combattants à distance ou au corps à corps, que les murs de boucliers n'aient pas de trous, que quand un ami tombe il y ait quelqu'un pour le tirer derrière les lignes et un autre pour prendre sa place. Si un joueur avec un personnage meneur d'hommes ne fait pas cela et qu'il saute simplement directement dans le combat sans aucune intention d'y penser ou de diriger les choses, le MD devrait lui infliger des malus temporaires au toucher et aux dégâts. Cela reflète le fait que *le personnage* est troublé par son manquement à commander même si *le joueur* ne l'est pas.

Autres situations : Le meneur d'hommes est un personnage très responsable, mais au delà de cela, il n'y a pas de limitation sur la manière dont il devrait être joué dans des situations diverses. Il peut être triste ou enjoué, direct ou tortueux, arrogant ou modeste, selon ce que décide le joueur. Il sera souvent le négociateur du groupe, mais ce n'est pas une obligation.



Le soudard

Description du personnage : C'est un genre de personnage grossier, violent, éructant et physique. Il peut être très rusé, mais il préfère la force à la tricherie et à la persuasion – il aime bien cogner sur les gens. Il n'aime pas les bonnes manières, l'étiquette de cour, la littérature et la poésie, ou l'arrogance. Il a des manières très grossières et triviales... bien qu'il puisse être de haute naissance (rien ne dit qu'un combattant d'un lignage élevé *doit* être propre, vertueux et poli, après tout). Mettez-le dans une taverne remplie d'une foule de buveurs attablés bruyants, où la boisson coule à flot et où les bagarres occasionnelles pulvérisent le mobilier, et il sera heureux.

Configurations ad hoc : En termes d'alignement le soudard peut prendre n'importe lequel. S'il est loyal, il fonctionne toujours selon un code de comportement que les autres peuvent observer et sur lequel ils peuvent compter (même s'il va à l'encontre des règles sociales) ; et s'il est bon, il ne prendra pas les choses qu'il désire (par la force). Pour ces raisons, un soudard loyal bon n'est pas très amusant. En termes de profils de combattants, le soudard est bien adapté pour le barbare, le chevaucheur de bête, le berserker, le gladiateur, le héros local, le pirate/hors-la-loi, le sauvage et le barbaresque. Un soudard noble subira toujours les pénalités à la réaction infligées aux combattants nobles qui ne vivent pas selon leur rang social (voir la description du combattant noble pour plus de détails à ce sujet). Les amazones sont généralement trop mal à l'aise dans des sociétés à dominante masculine pour être aussi facilement vulgaires qu'un soudard. Le samouraï et le bretteur ont tendance à être trop cultivés pour ce type de personnalité. Le preux *ne peut pas* prendre cette personnalité.

Situations de combat : Le soudard est un querelleur. Il préfère les combats à un contre un et lutte vicieusement, faisant tout ce qui peut lui rapporter la victoire. Il combat exactement comme il l'entend et peut ou ne pas suivre les plans de l'équipe. Au combat il est individualiste et efficace.

Autres situations : Le soudard peut être amusant à jouer car il dit tout ce qu'il veut. Ses remarques crues scandalisent les personnages plus raffinés. Il aime contredire ses «supérieurs» dans une conversation, soit accidentellement soit (plus probablement) délibérément, et cela peut gâcher des négociations et ruiner les plans du groupe. Mais, rien de ce qui précède ne veut dire qu'il ne peut pas être loyal, courageux, compétent et puissant, aussi un groupe d'aventuriers ne le chassera sans doute pas à cause de sa grande gueule ; mais ils seront généralement exaspérés par ses attitudes.

Le sournois

Description du personnage : Ce personnage vit pour se montrer plus malin que les autres, et il adore ça. Il aime soutirer de l'argent aux autres gens, déjouer ses adversai-

res au combat, persuader les gens de l'aider contre leurs meilleurs sentiments et ainsi de suite. Il est préférable pour une campagne que le sournois soit un bon ami des autres PJ et utilise la plupart du temps ses talents contre les PNJ ; le MD a besoin de s'assurer que la campagne ne se transforme pas en une succession sans fin d'incidents où le sournois triche avec les membres de son propre groupe.

Configurations ad hoc : En termes d'alignement, les personnages neutres ou chaotiques sont les mieux adaptés pour être des sournois, alors que les personnages loyaux ont souvent plus de respect pour les droits des autres ; mais, de nouveau, avec un raisonnement assez bon, le MD peut se permettre d'être convaincu qu'un personnage loyal devrait être un sournois. La plupart des profils de combattants sont également adaptés pour le personnage sournois ; mais le berserker est un choix guère approprié et ne devrait pas être retenu.

Situations de combat : Le sournois déteste affronter directement des ennemis au corps à corps. Il ne pense pas être un guerrier à distance, mais il préfère réellement faire quelque chose de rusé ou de spectaculaire : fureter autour du combat et surgir sur un flanc non protégé de l'ennemi, faire glisser des rochers depuis une colline pour les faire tomber sur des ennemis, persuader l'un des alliés des ennemis de se retourner contre eux, n'importe quoi démontrant sa supériorité intellectuelle sur l'ennemi (et peut-être sur ses alliés également). C'est au joueur de choisir si son personnage est un lâche ou non ; les sournois peuvent être aussi braves que le plus brave des combattants s'il s'agit de la conception qu'a le joueur du personnage.

Autres situations : Le sournois est souvent le négociateur du groupe, car il aime parler avec les autres personnages et obtenir le meilleur marché possible pour lui et ses amis. Dans la plupart des situations, le sournois s'adaptera, comme un caméléon, à la personnalité de celui à qui il parle, dissimulant ses véritables pensées et émotions derrière le masque qu'il pense être le plus approprié à l'autre personnage. Il est très difficile de trouver ce que pense ou ressent réellement un sournois. Notez qu'il y a une dangereuse tentation de duper ses amis et alliés ; dans une campagne où le groupe des PJ est fondé sur la confiance et la fidélité, un tel sournois se retrouvera probablement expulsé ou tué pour avoir trahi ses amis d'un temps.

Le taciturne implacable

Description du personnage : Ce personnage est un héros avec un problème relationnel. Il est triste et sans humour, et ne combat jamais pour seulement donner une leçon à quelqu'un – il combat pour tuer. Il est conduit pas une quelconque motivation puissante et antipathique : un désir de revanche, un désir insurmontable de possession ou même un désir quasi psychotique d'être laissé seul. Il doit être joué avec attention afin *qu'il y ait* réellement une raison pour lui d'accompagner les autres personnages-joueurs, et le MD peut avoir besoin de rappeler à son joueur occasionnellement qu'il *peut* avoir des amis et des loyautés, même s'il préfère masquer ce fait derrière une façade faite de manières acerbes et d'un tempérament méchant. Naturellement ce type de personnalité a peu ou pas d'inclinations ou de relations amoureuses.

Configurations ad hoc : En termes d'alignement, le taciturne implacable est approprié pour la totalité d'entre eux. Les alignements différents entraînent des motivations différentes : un taciturne implacable loyal bon peut avoir été rendu amer par des événements de sa vie, tandis qu'un personnage chaotique mauvais est un sociopathe. En termes de profils de combattants, la plupart d'entre eux sont appropriés ; les exceptions habituelles sont le preux et le bretteur qui tendent à être des personnages ayant un meilleur tempérament.

Situations de combat : Le taciturne implacable combat d'une manière intelligente et mortelle (à moins qu'il ne soit un berserker). Il préfère adopter une attitude «pas de quartiers» mais se permet de céder à ses amis, en particulier si ces derniers peuvent le persuader qu'il y a une raison pratique à cela (la pitié et l'humanité ne sont pas suffisantes). Il peut être un bon tacticien pour le groupe, dirigeant ses alliés pour qu'ils combattent de la manière la plus mortelle et la plus efficace possible ; il peut être également un guerrier fonceur qui dirige sa haine sur ses ennemis.

Autres situations : Ce personnage ne prend pas généralement part aux négociations avec les PNJ, à moins que les PJ ne tentent de les intimider ou de les effrayer. Le taciturne implacable doit être joué avec précaution ; nombre d'entre eux sont simplement des combattants tueurs fous avec une opinion surestimée d'eux-mêmes et il est très facile en jouant un tel personnage d'aggraver les autres joueurs dans leur prétention. En d'autres mots : soyez menaçant, mais concentrez cette menace plus sur les PNJ que sur vos alliés PJ.

Changement de personnalité

Les conseils ci-dessus sont pour les joueurs qui n'ont pas encore une maîtrise confirmée de l'interprétation de personnalités différentes de la leur. De plus les personnalités présentées ici ne sont pas des règles formelles et fixes que tout personnage doit suivre ; ce sont des grandes lignes assorties d'aucune restriction réelle.

Naturellement, il est ensuite très indiqué pour vous d'écrire plus de types de personnalité propres à votre campa-



gne... si, bien sûr, vous avez besoin de les formaliser autant.

Il est également très indiqué pour un personnage de changer son type de personnalité dans le cours de la campagne. Voici quelques manières dont cela peut intervenir.

Le **jeune impétueux** s'assagit et perd sa naïveté et son inexpérience. Cela arrive toujours (à moins qu'il ne soit tué avant de s'être assagi). Son expérience dans la campagne aura probablement une forte influence sur le prochain type de personnalité choisie. Voici une note pour les autres personnalités : rien ne peut changer une autre personnalité *en* jeune impétueux sauf une amnésie.

Le **soudard** a peu de chances de changer, mais deux choses peuvent entraîner une modification. Il pourrait tomber amoureux d'une partenaire plus raffinée et, se sentant vulgaire et grossier en comparaison, s'entraîner pour devenir plus sophistiqué (le m'as-tu-vu et le fataliste deviennent de bonnes options à ce stade). Il pourrait avoir une lourde responsabilité qui lui soit confiée (comme un poste d'officier militaire) et en sera affecté (meneur d'hommes devenant alors un bon choix).

Le **taciturne implacable** ne peut changer que si ce qui a fait de lui un taciturne implacable est résolu. Si, par exemple, il s'est vengé de celui qui l'avait blessé au début, il pourrait se changer en fataliste ou en meneur d'hommes.

Le **champion maudit** a peu de chances de jamais changer. Il est maudit, après tout. Mais, si dans le cours de la campagne, le MD lui permet d'échapper à sa malédiction ou à son destin, il pourrait subir un changement de personnalité. Il pourrait devenir un fataliste ou un meneur d'hommes. Il peut aimer la vie si fort qu'il devienne un m'as-tu-vu ou un sournois. Il est peu vraisemblable qu'il devienne un taciturne implacable à moins que les événements qui l'ont tiré de sa malédiction soient si mauvais qu'ils influencent sa personnalité pour toujours.

Le **fataliste** a très peu de chances de changer. Ce type de personnalité vient en *fin* du processus de développement d'une personnalité, pas au milieu.

Le **m'as-tu-vu,** comme le soudard, pourrait devenir sobre sous le poids d'une responsabilité et devenir un meneur d'hommes. Il pourrait également évoluer naturellement en sournois en devenant de moins en moins satisfait de simplement amuser les gens, trouvant plus drôle de les manipuler.

Le **meneur d'hommes** pourrait facilement changer si des événements dramatiques venaient à le rendre malade et à le dégoûter en étant toujours aussi responsable et digne de confiance. A cet instant, toute personnalité, sauf celle de champion maudit est appropriée. Mais, à moins qu'il ne soit devenu totalement amoral, il aura probablement, même dans sa nouvelle personnalité, des pulsions de commandement et fera quelques plans tactiques.

Le **sournois** a très peu de chances de jamais changer : son style de vie est trop amusant pour lui. S'il devait changer, pour devenir un petit peu moins voyant, il deviendrait probablement un m'as-tu-vu.

Pour tout personnage, un événement horrible quelconque (comme le meurtre brutale d'une personne aimée) pourrait changer le personnage, au moins temporairement, en taciturne implacable ou en soudard.

Campagnes pour combattants

Depuis le début, nous avons parlé principalement du personnage combattant et de son rôle dans des campagnes normales de jeu *AD&D®*.

Mais, il est possible de mener une bonne campagne dont les personnages sont *principalement des combattants...* ou *uniquement des combattants.*

Il y a deux raisons de penser à avoir des campagnes centrées uniquement sur des combattants. D'une part, dans de nombreuses campagnes, après les premiers niveaux d'expérience, les guerriers cèdent de plus en plus la place aux classes de magicien dont le pouvoir augmente plus vite que le leur. D'autre part de nombreux films, romans, mythes et légendes ne comportent que des guerriers et si l'une de ces histoires vous attire particulièrement et que vous souhaitez la simuler dans une campagne, vous souhaiterez la limiter aux guerriers.

Il y a plusieurs manières de mener une telle campagne. Certains exemples suivent.

Divers types de combattants dans un monde magique.

Divers types de combattants dans un monde essentiellement non magique.

Divers types de combattants mélangés dans un monde strictement non magique.

Un seul type de combattant dans un monde magique.

Un seul type de combattant dans un monde essentiellement non magique.

Un seul type de combattant dans un monde strictement non magique.

Dans la seconde partie de ce chapitre, nous allons parler de toutes ces possibilités, de la manière dont elles peuvent être mises en place et ce qu'elles signifient dans une campagne.

Monde magique contre monde non magique

Le MD, quand il prépare sa campagne, doit décider du degré de magie de son monde – pas seulement les objets magiques, mais les monstres magiques, les sorts et les effets de ces derniers.

Monde magique

Dans une campagne orientée sur les combattants où la magie existe selon les limites de jeu normales d'*AD&D®*, elle est considérée comme une chose effrayante que le commun des mortels n'apprécie pas du tout. La plupart des magiciens rencontrés dans la campagne seront des méchants. Ceux qui sont amis des PJ sont pour la plupart de faible pouvoir (niveau faible).

Cela suit le schéma de nombreuses séries romanesques d'heroic-fantasy, où chaque point final d'une histoire survient sous la forme d'un combat entre le héros, et ses talents de combattant, et l'infâme magicien – ou créature magique – et ses sorts.

Dans une telle campagne, le MD devra décider si tout personnage-joueur peut être un héros multi-classé ou à classes jumelées avec des sorts de magicien ou de prêtre. Il est normal d'avoir des personnages paladins ou rôdeurs, car ils n'acquièrent leurs sorts que lentement, et après de nombreux niveaux d'expérience... mais les magiciens et les prêtres plus puissants magiquement posent un problème plus important. Leur magie est trop maniable et trop fiable ; le MD doit créer ses méchants magiques encore plus puissants pour être à la hauteur. Dans une campagne où les PJ ne peuvent pas être prêtres ou magiciens, un méchant magique de niveau bien plus faible sera encore plus efficace contre eux.

Pour ces raisons, si vous essayez de mener une campagne centrée sur les combattants pour la première fois, nous vous recommandons de ne pas autoriser que vos PJ soient des magiciens ou des prêtres. Vous pouvez toujours choisir d'adjoindre cette option par la suite... mais si vous trouvez que vous aimez cette possibilité de combattant non magique, il n'est pas facile d'ôter les capacités magiques des combattants dans une campagne si vous les aviez autorisées.

Monde essentiellement non magique

Dans un monde où il y a très peu de magie, *aucun PJ ne peut apprendre de sort.* Cela signifie qu'aucun personnage-joueur ne peut prendre les classes de prêtre ou de magicien comme profession pour son personnage, ou même comme une composante de multi-classe ou de jumelage de classe.

Dans une telle campagne, les personnages peuvent toujours être des paladins ou des rôdeurs. Mais ils ne peuvent pas apprendre de sort... même s'ils ont toujours leurs autres capacités spéciales.

Les paladins ont toujours la capacité de détecter le mal, un bonus de +2 aux jets de sauvegarde, une immunité aux maladies, la guérison par l'imposition des mains, une aura de protection, le pouvoir de repousser les morts-vivants, les diables et les démons, et l'appel d'une cheval de guerre ; il peuvent utiliser les capacités spéciales d'une *épée sainte* au cas improbable où ils en trouveraient une. Toutes les limitations du paladin s'appliquent toujours.

Les rôdeurs ont toujours leurs bonus contre un ennemi de leur choix, la capacité de traiter avec les animaux, la construction de château, fort ou forteresse et la possibilité d'attirer des suivants. Toutes les limitations du rôdeur s'appliquent toujours.

Dans ce type de campagne, les objets magiques et les trésors de toute sorte sont très, très rares. Ils peuvent même ne pas exister si le MD le décide.

Les monstres magiques, également rares, sont particulièrement néfastes et effrayants. Par exemple, un dragon rencontré dans une campagne uniquement centrée sur des combattants ressemble beaucoup plus à l'engin de mort féroce et irrésistible qui apparaît dans les mythes et qui demande un Saint Georges pour être affronté.

De plus, les magiciens, s'il y en a, sont des créatures mauvaises qui ont fait des pactes et des serments d'allégeance avec des puissances infâmes et en ont reçu leurs sorts. Ils sont particulièrement néfastes, puissants et effrayants, car ils ont accès à des pouvoirs que les héros ne peuvent même pas approcher. Ces derniers doivent utiliser toute leur intelligence et tout leur courage pour affronter des créatures si puissantes, et devront souvent se préparer à de telles confrontations en trouvant des artefacts, en fouillant l'histoire du magicien pour découvrir ses motivations et ses faiblesses, et ainsi de suite.

Monde strictement non magique

Dans les mondes où il n'y a pas de magie du tout, il ne peut exister de personnages mages authentiques (bien sûr il peut y avoir des personnages prétendant avoir des pouvoirs magiques, mais ils seront probablement des roublards menant quelque sorte d'opérations inavouables). Les prêtres, les rôdeurs, les paladins et les bardes existent mais ils n'ont aucun sort ou capacité magique ; ils ne possèdent que ce que leur statut spécial leur confère dans leur société.

Les campagnes orientées sur les combattants se déroulant dans des mondes strictement non magiques sont bonnes pour un certain nombre de choses. En éliminant l'importance de la magie, vous mettez l'accent sur le combat, l'adversité des éléments et l'aventure pure. Dans une telle campagne, seules les compétences, les capacités physiques et l'intelligence font la différence entre le succès et l'échec, entre la vie et la mort. La magie, avec tous ses mystères et ses complications, ne rentre jamais dans le cours des choses.



Cela signifie également que les choses qui ne seraient pas impressionnantes dans un monde magique peuvent devenir terrifiantes et mystérieuses dans un monde non magique. Un "dragon" peut juste être un dinosaure géant sans intelligence, sans sort magique, et sans souffle, mais il sera terrifiant de toute façon, car les personnages n'auront aucune magie pour les aider à le détruire ou à le vaincre.

Sans la présence de la magie, les personnages ne seront jamais rappelés à la vie. Ils doivent être joués avec encore plus de prudence que dans les parties où la résurrection est un événement courant. Il peut être sage de faire démarrer les personnages au 3ème niveau comme cela est décrit dans le chapitre *Création de personnages*, car ils seront ainsi un petit peu plus robustes pour compenser cette situation.

Une telle campagne est idéale pour des environnements basés sur des périodes historiques. Vous pourriez baser votre campagne *AD&D*® sur les Croisades ou sur l'époque de la piraterie, dans les guerres de la Rome impériale ou dans la Grèce antique, ou encore dans la conquête du Nouveau Monde. Ce sont tous des environnements riches en action et en mystère, mais avec peu de preuves évidentes de monstres ou de magie.

Campagnes pour divers types de combattants

Dans ce type de campagne, les personnages sont pour la plupart des combattants mono-classés et chacun peut avoir un profil différent. Avec la permission du MD, les personnages multi-classés et à classes jumelées (aussi longtemps que l'un des choix est un combattant) prêtres et roublards peuvent également être joués, mais la majorité des personnages-joueurs (plus de la moitié) *doivent* être des combattants mono-classés. De plus le MD, s'il désire une campagne orientée uniquement sur des combattants, ne donnera jamais la permission que les autres classes soient jouées.

Dans une campagne consacrée aux combattants, le MD devrait adopter une attitude indiquant qu'il est plus désirable de prendre un guerrier plutôt qu'une autre classe. Les autres classes peuvent être autorisées, mais ne sont généralement représentées que par un personnage chacune.

Une manière d'encourager cette attitude est que les personnages combattants aient droit à la plus grande partie de l'admiration du peuple. Les personnages appartenant aux autres classes auront du public la quantité minimale d'admiration convenant à leurs actions, mais une telle acclamation ne devrait pas être leur principale motivation ; ces personnages doivent avoir d'autres buts s'ils veulent être satisfaits dans une telle campagne.

Campagnes pour un seul type de combattant

Dans ce type de campagne, la plupart ou la totalité des personnages-joueurs ont le même profil de combattant. Ils n'ont pas tous à être de la même classe : dans une campagne de bretteurs, un personnage pourrait être un guerrier bretteur, un autre un rôdeur bretteur et un autre un paladin bretteur.

Le MD peut exiger que tous les personnages dans une telle campagne soient des combattants, ou peut permettre un mélange de classes de personnage approprié au sujet de la campagne.... mais la majorité d'entre eux doivent toujours être des combattants, et les autres classes ne doivent être représentées que par un seul personnage-joueur. Dans une campagne basée, par exemple, sur les légendes de Robin des Bois, la plupart des personnages seraient des combattants avec le profil pirate/hors-la-loi ; le MD pourrait permettre qu'un seul ou quelques uns soient des voleurs ; il n'y aura qu'un seul prêtre (Frère Tuck) et un barde (Will Scarlet).

Les buts de cette campagne (autres que celui, normal, de s'amuser et de partir en aventures, bien sûr) sont de montrer les vies des personnages avec ce profil de combattant et d'atteindre les buts communs aux personnages partageant ce profil. Aussi, vous trouverez ci-dessous des descriptions de campagnes centrées sur chacun des profils de combattant spécifiques et leurs buts particuliers.

Amazones

Dans une campagne d'amazones, manifestement, la plupart ou tous les personnages sont des amazones – des combattantes isolées.

Le but le plus intéressant pour une telle campagne serait de mettre en évidence un choc de cultures : un groupe de PJ amazones s'aventurant dans le monde extérieur (le dangereux, mystérieux, trompeur, triste monde extérieur dominé par les mâles). Un bon nombre d'opportunités de jeu fournies par une telle campagne devraient impliquer les personnages en train de faire les choses suivantes : s'élever et se battre contre les préjugés envers les combattantes, ou combattre leurs *propres* préjugés qui commandent que les mâles sont inférieurs et doivent être piétinés ou qu'ils sont tous fourbes et doivent toujours être considérés avec méfiance et suspicion. Elles peuvent également avoir des rencontres encourageantes, amusantes et même dramatiques avec des femmes du monde extérieur, qu'elles essayeront de convaincre que le style de vie des amazones est la seule voie véritable.

Voici un exemple d'idée d'aventure, tiré des mythes sur les amazones.



Avant que l'aventure commence, un bateau du monde des hommes (ou un groupe de cavaliers, si vos amazones sont au milieu des terres) est arrivé dans la communauté des amazones, prétendant faire du commerce ou des transactions pacifiques. Ils furent reçus gracieusement à la cour des amazones et les négociations furent entamées.

Mais quelque chose n'allait pas. Le matin suivant, les négociateurs étaient partis - ainsi que la Reine, manifestement enlevée par les hommes. La sœur de la Reine rassemble le peuple et envoie une équipe de combattantes d'élite, les personnages-joueurs, pour retrouver la Reine enlevée, ou mourir en essayant.

Les PJ doivent s'équiper, puis se diriger vers le monde extérieur. Au cours de leur poursuite des ravisseurs, elles rencontreront pas mal de PNJ. Certains seront sans pitié et stupides, tentant seulement d'opprimer ou de jeter en esclavage les PJ et devront être traités avec ruse et violence. D'autres seront admiratifs de l'indépendance des personnages et de leur capacité, et iront contre l'idée des amazones voulant que tous les hommes du monde extérieur sont leurs ennemis.

Enfin, quand les PJ atteignent la cité où leur Reine est retenue, le MD doit décider quel est le véritable statut de cette dernière. Elle peut avoir été enlevée par les négociateurs et avoir besoin de secours ; les PJ amazones devront alors s'introduire dans sa prison et l'y enlever subrepticement, ou elles devront s'allier avec une armée du monde extérieur et mettre à sac la cité. Elle peut encore ne pas avoir été enlevée, mais plutôt avoir été frappée par un amour soudain pour l'un des négociateurs et avoir fui avec lui – fuyant particulièrement ses responsabilités de reine. Dans ce cas, les PJ peuvent choisir de repartir chez elles, ou de mettre à sac la cité de toute manière pour venger l'affront qui leur est fait par leur ex-reine irréfléchie.

Comme il y a peu de groupes de jeu qui souhaiteront passer au cadre excentrique d'une campagne d'amazones, lisez le texte plus loin "Campagnes contre séries courtes" pour trouver une manière de jouer une telle chose sans perturber votre campagne habituelle.

Barbares et berserkers

Dans une campagne de berserkers ou de barbares, la plupart ou la totalité des personnages appartiennent à une seule tribu barbare.

Les campagnes de barbares et de berserkers ont deux buts. D'une part, c'est une opportunité de campagne avec *un bon nombre* de combats, en particulier si la campagne tourne autour d'une lutte entre une ou plusieurs tribus concurrentes. D'autre part, c'est une opportunité de mettre en scène le degré de décadence et de corruption du monde "civilisé", en comparaison avec la force simple et l'honneur rude des tribus barbares.

Il y a plusieurs types de campagnes communs aux barbares et aux berserkers.

L'un d'entre eux est la *campagne tribale* : les PJ vivent avec leur tribu et font office de défenseurs et de héros. Ils repoussent les invasions, chassent des animaux puissants et monstrueux pour leur viande, attaquent des tribus rivales et font tout ce qui peut assurer la survie de leur tribu. Voici une idée d'aventure simple : dans les étendues sauvages loin de la civilisation, deux tribus s'affrontent. L'une d'entre elle est une tribu de PNJ et l'autre est représentée par les PJ et quelques PNJ. Les deux tribus peuvent être ennemies car elles sont en compétition pour des terrains de chasse, pour une vieille querelle ou pour n'importe quelle raison, voire aucune.

Les aventures impliquant des combats entre elles peuvent être de simples combats à mort entre de petites unités (rendus particulièrement intéressants par le climat et le terrain rude), mais vous pouvez également compliquer les choses. Que se passe-t-il si les deux tribus au cours de leur combat mobile tombent sur une quelconque cité silencieuse perdue depuis des temps immémoriaux et peuplée de monstres ? Les tribus peuvent continuer leur bataille, réveillant d'anciens monstres endormis qui viendront finalement s'en prendre aux barbares les forçant à unir leurs efforts ou à mourir...

Un autre type est constitué par *les barbares dans le monde civilisé* : les personnages-joueurs barbares et berserkers voyagent dans le monde soit-disant civilisé. Ils peuvent chercher un nouvel endroit pour installer leur tribu, l'ancien site étant devenu impropre pour une raison ou pour une autre ; ils peuvent être des mercenaires qui se louent à quiconque a assez d'or ; ils peuvent poursuivre un méchant quelconque qui les a insultés ou qui a pillé leur village pendant qu'ils étaient en aventure.

Les personnages-joueurs voyagent à travers un monde où la civilisation équivaut à la décadence, où tous les hommes sont plus faibles que nos héros barbares. Ils rencontrent une magie noire terrifiante dans des ruines de la jungle, combattent des armées ennemies qui se dressent sur leur passage, tombent sur des magiciens mauvais cachés et les monstres bizarres qu'ils créent, et ainsi de suite.

Un autre type est la campagne *des barbares en quête de trône* : elle ressemble beaucoup à la campagne précédente, mais dans le cas présent les barbares ont un but. Un ou plusieurs d'entre eux ont l'intention de diriger une nation civilisée. Lui et ses amis doivent rassembler assez de pouvoir pour être capable d'accomplir cela, en général en rejoignant l'armée d'une quelconque grande nation, progressant rapidement dans sa hiérarchie (et pendant ce temps vivant de nombreuses aventures dangereuses orientées sur le militaire) et gagnant assez de soutien populaire dans l'armée et ailleurs afin de pouvoir renverser l'actuelle famille royale despotique.


LAKE
'81





Un dernier choix de campagne consiste en une combinaison des trois genres présentés ci-dessus. Dans les premières étapes de la campagne, tous les personnages sont des grands défenseurs de la tribu ; de nombreuses aventures peuvent être menées sur ce thème. Ensuite une quelconque calamité importante force les héros à quitter leur tribu natale. Comme cela a été décrit plus haut, cela pourrait être un désir de vengeance qui les pousse à partir pour le monde extérieur ; il pourrait aussi s'agir de la destruction de toute leur tribu par de puissantes forces maléfiques ; cela pourrait être également une prophétie disant que l'un des PJ sera funeste à la tribu s'il reste, mais la gloire le touchera avec ses compagnons s'il s'en va. Pendant de nombreuses années de jeu, les héros s'aventureront dans le monde extérieur, jusqu'à que quelque chose (une autre prophétie, leurs désirs personnels, les désirs ou les manipulations d'un PNJ impliqué dans le groupe) les mettent devant le trône chancelant d'une grande nation.

Dans une campagne de barbares et de berserkers, l'utilisation de la magie est généralement considérée comme infâme et la plupart des magiciens sont des ennemis maléfiques des héros. Bien qu'il ne devrait pas être impossible pour un personnage d'être une sorte quelconque de héros chamanique (par exemple un guerrier jumelé mage), cette sorte de campagne est mieux adaptée aux mondes avec peu ou pas de magie.

Barbaresques

Dans une campagne de barbaresques, les personnages-joueurs sont les membres de tribus ou de clans vivant dans de durs environnements sauvages. De telles campagnes sont de nouveau très similaires au niveau des choix à celles des barbares et des berserkers, mais l'une des différences et des attraits résidant dans les campagnes de barbaresques est l'*environnement*.

Dans une telle campagne, le MD doit s'efforcer de mettre en évidence le merveilleux et le danger de l'environnement. Ce sont de vraies aventures en extérieur, où la nature et les monstres sont les ennemis des personnages bien plus souvent que les hommes et les demi-humains.

De plus, comme les étendues sauvages sont si grandes et si inexplorées, les personnages, dans leurs errances, peuvent rencontrer de nombreuses cités et sociétés inhabituelles, ainsi que des ruines et des trésors.

Dans une campagne de nomades du désert par exemple, les personnages peuvent combattre une tribu nomade rivale quand une vaste tempête de sable durant des heures ou des jours les force tous à chercher un abri. Quand la tempête cesse, elle a découvert une cité depuis longtemps enfouie. Les deux groupes continuent leur guerre dans les rues, les bâtiments et les catacombes de la cité... tandis qu'un ancien mal qui était enterré avec la cité s'éveille lentement...

Dans une campagne de combattants arctiques, la population locale de pho-

ques ou de baleines peut avoir disparue – chassée jusqu'à l'extinction ou juste partie pour de mystérieuses raisons. Dans la campagne, les héros PJ auront à errer dans des régions inexplorées pour trouver un nouvel endroit capable de subvenir aux besoins de la tribu ; ils rencontreront des yéti, des golems de glace contrôlés par des liches gelées, des avalanches, des géants du froid et d'autres dangers arctiques avant de trouver leur terre promise.

Bretteurs

Une campagne de bretteurs est pour les joueurs qui souhaitent des personnages avec de nombreuses aventures dans un environnement sophistiqué. Les romans sur les mousquetaires d'Alexandre Dumas sont une source parfaite pour les types de personnage, les idées d'aventures et les environnements pour une telle campagne.

Dans une campagne de bretteurs, les personnages-joueurs sont des héros élégants, experts dans le maniement de la rapière et menant leur vie dans une très grande cité. Ils tendent à vivre au jour le jour, gagnant des trésors importants un jour et dépensant tout en peu de temps, si bien qu'ils peuvent être riches et généreux un jour et voler leur nourriture le suivant. Ce n'est pas une campagne pour des héros honnêtes et durs à la tâche. Les PJ peuvent être aussi honorables que leurs joueurs le souhaitent, mais ils sont toujours des paresseux charmeurs qui optent pour la politique du moindre effort.

Mais, quand le danger pointe, ils se jettent joyeusement dans l'aventure, qui peut les mener dans une course désespérée à dos de cheval à travers le pays ou dans les sombres catacombes sous la ville où habitent des monstres. Des aventures peuvent les mener de la cour d'un roi aux baraquements de l'armée d'une nation (alors qu'ils deviennent brièvement soldats ou officiers), puis jusqu'au front d'une guerre en cours contre une puissance voisine, ou encore dans des missions désespérées derrière les lignes ennemies, ou dans des incursions dans la prison de la capitale (ils peuvent secourir le jumeau secret du roi ou leur ami qui a été emprisonné pour en savoir trop).

Les héros sont en compétition permanente pour se surpasser les uns les autres au niveau du style. Au combat, chacun essaye d'être le plus brillant. En amour, chacun essaye d'être le meilleur, le plus courtois, le plus galant. De plus, il existe une compétition similaire avec les bretteurs rivaux qui sont souvent des membres d'une force militaire ou d'une académie d'escrime différente.

En bref, c'est une campagne de grand style et de grand spectacle humain.

Chevaucheurs de bête

Les campagnes de chevaucheurs de bêtes sont très similaires aux campagnes de barbares et de berserkers. Mais il y a des différences significatives dans les buts et les motivations des personnages-joueurs.

Dans une campagne de chevaucheurs de bêtes, c'est l'association de la tribu avec son totem animal qui donne son piquant à la campagne. Les méchants et les menaces de la campagne ne concernent pas uniquement les humains, ils mettent également en danger les animaux dont la tribu est dépendante.

Dans une telle campagne, un sorcier maléfique profondément enfoncé dans les étendues sauvages s'est par exemple allié avec un animal qui est un ennemi naturel (ou surnaturel) du totem de la tribu. Maintenant, il envoie ses propres combattants contre les animaux de la tribu, essayant de les détruire et de conquérir la tribu. Si les personnages-joueurs de la tribu montent des loups géants, les servants du sorciers, moins nombreux que les membres de la tribu, seront des ogres chevauchant des smilodons (tigres à dents de sabre). Si les PJ montent des pégases, les ennemis plus nombreux peuvent être des gobelins juchés sur des chauve-souris géantes.

Ce sorcier maléfique désire peut-être les terres de la tribu ou sa princesse ; peut-être son dieu est-il un ennemi du dieu représentant l'animal totem de la tribu. Quelle qu'en soit la cause, il est mauvais et on doit faire avec.

Dans les premières étapes de la campagne, les membres de la tribu, d'ordinaire joyeux, commencent soudainement à subir des attaques de leurs ennemis. Ils doivent défendre leur village contre le premier assaut meurtrier, puis mettre au point des patrouilles et des missions de reconnaissance pour sonder le territoire ennemi et découvrir ce qui se passe. Finalement, ils devront rassembler une équipe d'élite de membres de la tribu (les personnages-joueurs et leurs plus proches amis) pour pénétrer dans le territoire ennemi, se faufiler dans la citadelle de l'ennemi et le détruire.

De plus, tous les types appropriés de campagne pour les barbares et les berserkers fonctionnent également pour les campagnes de chevaucheurs de bêtes.

Dans ce genre de campagne, comme chacun a le même profil de combattant et peut sembler être très similaire aux autres, chaque combattant devrait choisir une personnalité très différente pour se distinguer de ses compagnons.

Ce genre de campagne peut n'avoir aucune interaction avec les nations civilisées du monde ; sinon l'ennemi de la tribu peut être un puissant seigneur des pays civilisés et la mission des héros sera doublement périlleuse car ils ne savent pas à quoi ils auront affaire dans ces étranges régions.

Combattants nobles

Il s'agit de campagnes de chevaliers et d'actions chevaleresques. Certains des personnages sont



des chevaliers médiévaux classiques, d'autres sont leurs écuyers, d'autres encore sont des combattants ou des mercenaires accompagnant le groupe ou d'autres types de personnages escortés par celui-ci (nobles, hommes ou femmes, prêtres, etc.).

Ce type de campagne diffère grandement de celles des preux, dans le sens où les combattants nobles ne sont pas forcément des supporters effrénés du bien et de la lumière. Certains seront de vrais héros, d'autres des lâches égocentriques. Mais ils partagent les liens communs de la chevalerie et de la noblesse, aussi vont-ils *généralement* ensemble.

Pour avoir une idée sur les genres d'aventures appropriés à une campagne de combattants nobles, vous n'avez qu'à lire les livres ou voir les films, disponibles par centaines, voire par milliers, correspondant à ce genre de personnage. Les romans de Sir Walter Scott et les chroniques de Camelot sont en particulier de très bonnes sources (et non, tous les chevaliers de Camelot *n'étaient pas* des preux, certains étaient des brutes).

Dans les campagnes de combattants nobles, les héros errent dans le pays en redressant les torts par l'épée et par la lance. Ils combattent des dragons, qui se terrent dans des cavernes menaçantes dans les plus profondes des forêts. Ils défendent le pays contre les infidèles et les envahisseurs. Ils s'affrontent dans des tournois amicaux ou dans des querelles inamicales entre les rois et les barons. Ils lèvent et commandent de grandes armées pour partir en croisade au delà des mers.

Ils défendent également les prérogatives de leur classe. Dans une campagne de preux, les PJ peuvent par exemple se joindre à une rébellion de paysans contre les dirigeants légitimes (mais cupides et abusifs) et même complètement abattre le système de gouvernement du pays. Dans une campagne de combattants nobles, les PJ aideront plutôt à mater la rébellion ... et ensuite les bons parmi eux enquêteront sur les causes de la révolte et déposeront peut-être le mauvais seigneur de leur propre fait. Ils élèveront à ce moment la personne qui suit dans l'ordre de succession sur le trône... tant qu'elle s'est montrée assez noble.

Dans une campagne de combattants nobles, si les PJ sont tous d'accord, ils peuvent être des lâches non chevaleresques. Peut-être préfèrent-ils tous être des barons félons ou des chevaliers au mauvais tempérament. Dans ce cas, si le MD n'y voir pas d'inconvénient de son côté, il n'y a pas de problème.

Gladiateurs

Il y a deux approches intéressantes à avoir dans une campagne basée sur des gladiateurs.

Vous pouvez avoir une campagne centrée sur l'arène des gladiateurs. Chaque personnage est un type différent de gladiateur : un novice, un héros à la mâchoire carrée à l'aise avec tout, plusieurs gladiateurs se spécialisant dans une combinaison intéressante d'armes. La campagne traite des héros-gladiateurs et de leurs efforts pour survivre non seulement à l'arène mais également aux intrigues et aux fourberies des gladiateurs appartenant à un patron rival.

Dans une aventure, les ennemis peuvent droguer la nourriture des héros avant qu'ils ne doivent combattre un quelconque monstre féroce sur le sable; si les héros combattent, ils font face à un danger supplémentaire en raison des effets de la drogue, et s'ils ne combattent pas, ils perdent une popularité considérable au niveau du public et de la classe politique.

Dans une autre aventure, un esclave-gladiateur populaire mène une rébellion : nos héros, s'ils sont des gladiateurs libres, doivent-ils aider les rebelles ou aider les forces de répression ?

Dans une autre aventure, un patron ennemi décide de monter un coup contre un ou plusieurs des héros, et ils sont défiés dans un combat à mort dans l'arène par un groupe de nobles héros qu'ils ne souhaitent pas combattre... et ainsi de suite.

Si vous êtes familier avec les péplums italiens, vous connaissez la manière dont une telle campagne peut évoluer. Dans ce genre de films, vous avez souvent un groupe de gladiateurs et d'ex-gladiateurs errant de part le monde à redresser les torts. Quand une cité est saignée à blanc par un dirigeant tyrannique, les gladiateurs se montrent et le chassent. Quand la fille de l'empereur est enlevée et rançonnée, l'empereur n'appelle pas ses gardes d'élite ; il demande aux gladiateurs de secourir la princesse.

De telles aventures intègrent souvent une grande part de comédie. Les gladiateurs ont généralement des capacités importantes au combat à mains nues aussi n'ont-ils pas besoin de tuer les gardes du corps moyens dans chaque querelle de taverne.

Héros locaux

Dans une campagne consacrée aux héros locaux, vous avez une situation très proche de celle des barbares et des berserkers. Trois bonnes approches de campagnes sont les défenseurs de la ville, les héros locaux dans le monde extérieur et les héros locaux en quête de trône, soit une structure très similaire aux campagnes des barbares.

Mais il y a des différences entre les campagnes des barbares et celles des héros locaux. Dans une campagne de barbares, les personnages-joueurs sont étrangers à la civilisation et cette dernière est elle-même mauvaise, décadente, chancelante et pas du tout admirable. Dans une campagne de héros locaux, les personnages-joueurs appartiennent à cette civilisation ; ils



sont, en fait, les gens les plus admirés d'une petite ville. La civilisation n'est ni mauvaise ni en piètre état, bien que la nation puisse être dirigée par des nobles dissolus qui doivent être renversés ou éliminés (laissant le trône vide, bien sûr, pour l'un des héros locaux).

Une des séries courtes fort appropriées pour les héros locaux devrait impliquer une invasion étrangère. Des troupes d'une nation ennemie voisine passent la frontière et se déversent sur le pays des PJ, massacrant ou jetant en esclavage tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Une grande unité de soldats ennemis approche du village des PJ. Ces derniers et leurs alliés doivent combattre et tenir en respect l'ennemi pour donner aux villageois le temps de s'enfuir. Après cela, heureusement, les PJ peuvent s'échapper également dans les étendues sauvages voisines pour imaginer ce qu'ils vont faire ensuite.

Leur nation a été prise par surprise et submergée par cette attaque soudaine ; la capitale est prise, le roi emprisonné ou exécuté. Les héros peuvent fuir leur pays vers une quelconque nation non encore envahie par l'ennemi... ou organiser la résistance et une révolte pour reprendre la nation aux envahisseurs. D'épisode en épisode, les héros peuvent dresser leurs plans et ensuite les exécuter : harceler les troupes ennemis, amener l'armée de résistance à une force supérieure, partir en missions de sabotage dans des territoires dangereux tenus pas l'ennemi, piller des armureries, enlever des envahisseurs importants, anticiper et déjouer les répressions de l'ennemi et finalement se débarrasser du joug de l'ennemi dans son ensemble.

Une telle campagne pourrait durer pendant des années, et quand elle s'achève et que l'ennemi fait retraite, elle pourrait se transformer en une autre totalement différente. Les héros PJ survivants pourraient être faits chevaliers et commencez une campagne de combattants nobles ; ou, maintenant que leur tâche est accomplie, ils pourraient se retrouver incapables de revenir à leur vie normale de travail quotidien et décider de devenir des pilleurs de haute mer (c'est-à-dire des pirates).

Pirates et hors-la-loi

Il est assez appréciable d'avoir toute une campagne où chacun est un pirate ou un hors-la-loi. Dans des campagnes de pirates, tous les personnages sont des pillards des mers ; dans des campagnes de hors-la-loi, chacun est un combattant sans loi. Dans les deux campagnes, les groupes de personnages s'attaquent aux faibles (mais riches) et peuvent avoir des buts importants à accomplir autres que de simplement prendre de l'argent aux gens qui en ont trop.

Le MD devrait déterminer et ensuite faire que les choses soient claires pour savoir si c'est une campagne de «bons» ou de «méchants».

Les bons

Dans une campagne de "bons", les personnages-joueurs sont des héros... mais mal compris.

Ils peuvent avoir été condamnés pour des crimes qu'ils n'ont pas commis et forcés à fuir les autorités (c'est dur de prouver votre innocence quand vous vous balancez à un gibet). Ils peuvent être des ennemis du nouveau pouvoir en place (si un vieux dirigeant sage meurt et est remplacé par un nouveau, antipathique et tyrannique, c'est une justification plus que suffisante pour devenir hors-la-loi... dans les jeux et les films, bien sûr).

Dans une telle campagne, les personnages sont recherchés par les représentants de la loi, qui ont tort, et les héros traitent leurs victimes et leurs captifs selon une éthique devenue une règle d'or.

En d'autres termes, ils capturent les innocents et leur prennent leurs biens et leur argent mais ils ne font aucun mal aux victimes qui ne leur en font pas, et auront tendance à libérer leurs prisonnier sains et saufs. Inévitablement, certains de ces anciens prisonniers seront de nouveau introduits dans l'histoire dans une position supérieure et pourront être capables d'aider ces héros hors-la-loi, ou ou souhaiter le faire, quand ils seront en mauvaise posture.

D'un autre côté, les victimes qui sont leurs véritables ennemis (représentants pervers du dirigeant mauvais, ennemis personnels, collecteurs d'impôts, pirates et hors-la-loi concurrents sans scrupule et extorqueurs de fonds de toute sorte) auront tendance à se sentir humiliés et gênés pendant qu'ils sont les prisonniers des PJ. A moins qu'ils ne se comportent très stupidement et les attaquent, ils ont également de fortes chances d'être libérés sains et saufs ; s'ils attaquent, ils seront affrontés en combat singulier et généralement tués. Les prisonniers ennemis, s'ils sont relâchés, tendent également à réapparaître dans la suite de l'histoire... généralement à un moment où ils peuvent faire pas mal de tort aux personnages-joueurs.

Le but principal de ce genre d'aventures est de rétablir l'ancienne situation. Si les personnages étaient des citoyens habitués à respecter la loi et qu'ils sont maintenant recherchés par les autorités pour de mauvaises raisons, leur but éventuel est de prouver leur innocence. Si le pays était dirigé par un souverain sage qui est maintenant emprisonné ou mort, le but des personnages est de le libérer ou de trouver et de couronner son véritable héritier.

Souvent la force en hommes des héros (bateau de pirates ou bande de hors-la-loi) s'avèrera utile pour quelqu'un en position de pouvoir (comme le dirigeant secouru ou un autre puissant noble) et ce personnage leur accordera le pardon et les engagera dans son armée ou sa marine juste avant le point culminant de la campagne ou de la série courte.



Les méchants

S'il s'agit d'une campagne de "méchants", le MD et les joueurs devront définir son but. Cela peut être rien de plus que l'acquisition de trésors par des années passées en dehors de la loi. Cela peut être considérablement plus spécifique comme la découverte d'un trésor enfoui par un fameux pirate mort depuis longtemps, ou l'exécution d'un brillant plan de vol.

La campagne de "méchants" est la plus appropriée pour des personnages d'orientation neutre ou mauvaise, et pour ceux qui souhaitent jouer d'une manière horrible pendant un temps. Leurs personnages n'ont pas l'éthique délicate des "bons", pirates ou hors-la-loi. Ils volent tout le monde, des autres méchants aux vierges vertueuses en passant par de pieux prêtres. Les prisonniers en leur possession ne savent pas ce qui les attend ; ils peuvent avoir une détention pas si inconfortable dans le but d'une rançon, des mauvais traitements brutaux, la mort, ou même pire que la mort, selon ce que ressentent les joueurs. De plus, les sentiments des PJ et leur traitement des prisonniers, peuvent changer de jour en jour.

C'est un environnement dangereux pour une campagne. Comme les PJ sont aussi vils que leurs pires ennemis, il n'y aura probablement aucun MD assez gentil pour les aider dans des situations difficiles. Les PJ seront en compétition dans la même catégorie que les plus infâmes des méchants, et vous pouvez vous attendre à un nombre élevé de cadavres entre eux et les PNJ.

D'un autre côté, quand vous êtes d'humeur destructrice, cela peut être amusant.

Preux

Dans les campagnes de preux, les personnages sont tous de nobles chevaliers en quête du bien et de la gloire.

Cela peut être l'une des grandes faiblesses d'une telle campagne. Qui souhaite être immaculé, dédié au bien et plus saint que tous en permanence ?

Aussi quand vous dirigez une telle campagne, le MD et les joueurs doivent veiller à distinguer chacun des preux par sa personnalité, ses motivations, ses vêtements et son style. Bien sûr, ils sont tous voués au bien ; mais ils peuvent avoir des alignements, des apparences et des personnalités différents. Un preux peut être un fataliste au grand cœur, un autre, bien que toujours voué au bien, peut avoir été rendu assez amer par son expérience d'avant cette campagne pour être un taciturne implacable ; un autre peut avoir été maudit et est maintenant un champion maudit.

Les campagnes de preux sont généralement menées pour mettre en évidence des luttes épiques entre le bien pur (les personnages-joueurs) et le mal pur. Le destin d'une nation ou du monde entier peut en être l'enjeu. A certains moments dans le passé, par exemple, le plus grand roi du monde a découvert qu'une grande menace pesait tellement qu'elle allait submerger le monde, aussi a-t-il rassemblé ses nouveaux chevaliers les plus braves pour découvrir de quoi il s'agissait et comment s'y prendre. Dans leurs premières aventures, ces preux ont gagné de l'expérience, s'élevant des niveaux les plus faibles et rassemblant des indices sur le type de menace auquel le monde allait devoir faire face. Alors qu'ils en apprenaient plus et commençaient à avoir de plus en plus de confrontations directes avec les servants de la menace, ils réalisèrent que celle-ci était réelle... et qu'ils n'étaient pas encore prêts pour l'emporter. Ils devaient continuellement errer pour devenir de meilleurs combattants, pour découvrir des objets magiques particuliers qui étaient supposés être utiles contre la menace, et pour rassembler des alliés et lever des armées... jusqu'à ce que l'heure finale arrive sur eux, et qu'il soit temps pour ces héros bien plus expérimentés de faire face à la bataille de leur vie.

Comme tous les preux sont d'alignement bon, la campagne n'incline pas à promouvoir un comportement rude de la part des PJ : le vol, le brigandage, les violences, les insultes et les trahisons sont des éléments qui sèmeront le trouble entre les PJ (et avec le MD).

Samouraïs

Dans une campagne de samouraïs, les personnages sont, assez manifestement, des samouraïs ou des rōnin et vous avez donc un genre de distinction similaire à celle existant dans les campagnes de pirates/hors-la-loi.

Si les personnages sont des samouraïs, leurs aventures habituelles seront vraisemblablement des missions pour leur seigneur. Une campagne en cours peut être la campagne d'un seigneur essayant de devenir le chef de tout le pays (pendant que les PJ manœuvrent dans son dos dans l'intention de le faire disparaître et de le remplacer plus tard) ; elle peut également traiter d'expéditions dans des terres inconnues (comme dans l'environnement habituel des joueurs, ce qui crée, tout comme dans les cas des amazones ci-dessus, l'opportunité de séries courtes sur un choc des cultures).

Si les personnages sont des rōnin, leurs aventures habituelles pourraient être des actions de mercenaires s'ils sont impliqués dans une guerre se déroulant dans leur pays ; la campagne pourrait sinon être l'occasion d'un passage en marge des lois, comme dans la description correspondant aux pirates et hors-la-loi ci-dessus. Ces personnages rōnin pourraient être de nobles samouraï condamnés à la condition de hors-la-loi et d'absence de seigneur, ou pourraient être des "méchants" sans honneur, sans aucun intérêt au-delà de

la survie, de la richesse et du fait de tuer des gens.

Sauvages

Il y a *plusieurs* manières de mener des campagnes pour des sauvages. En voici quelques unes.

Exactement comme les barbares et les berserkers : Une campagne mettant en scène des sauvages avec des personnages-joueurs pourrait être menée pratiquement de manière identique aux campagnes indiquées pour les barbares et les berserkers ci-dessus. La différence principale réside dans le fait que les personnages sauvages sont considérablement plus éloignés de la civilisation que les barbares. Ils ne la comprennent pas vraiment aussi bien et peuvent très bien être alarmés, effrayés, offensés ou choqués par bien plus d'éléments du monde civilisé qu'un personnage barbare. Ils ont peu de chance de désirer devenir des dirigeants dans le monde extérieur car ils ne l'aiment pas énormément.

Rois de la jungle : Vous pouvez avoir une campagne qui tourne autour d'un roi de la jungle : un puissant combattant sauvage peut avoir été élevé ou lié spirituellement avec une sorte quelconque d'animal noble (gorille, loup, lion, etc.). Le personnage roi de la jungle est souvent l'ami d'une tribu de sauvages (comprenant les autres personnages-joueurs) et peut les mener dans toutes sortes d'aventures fantastiques. Des chasses aux trésors dans des vallées perdues (peuplées de tribus oubliées, de monstres venus d'anciennes légendes, ou de dangereux ou étranges magiciens) et l'élaboration de missions de pillage contre les avant-postes de la civilisation sont deux bons exemples. De plus, le roi de la jungle semble toujours tomber amoureux d'une femme de la civilisation du monde extérieur et elle, de son côté, a tendance à être enlevée de son nouveau domicile dans la jungle ; d'autres aventures peuvent impliquer des missions pour la secourir (naturellement, une reine de la jungle pourrait se trouver un époux civilisé avec le même penchant à être enlevé).

Sauvages dans la Grande Cité : Si vous êtes intéressé par une aventure comique, essayez de jouer un scénario où un groupe de personnages-joueurs sauvages doivent entrer dans une énorme ville civilisée (pour n'importe quelle noble raison discutée plus haut, comme une mission de secours), mais faites-le pour rire. Les sauvages seront probablement aussi furtifs et rusés que d'habitude en rampant sur les toits au clair de lune, mais essayez de les confronter avec des objets et des situations qui entraînent plus vraisemblablement un rire qu'un combat. Des sauvages des étendues vierges ne sauront pas comment se comporter avec des chariots propulsés par des élémentaires, la bureaucratie, les liqueurs distillées, les magiciens, les familiers, les parades, les feux de signalisation animés magiquement, les balais dansants nettoyant la tour d'un mage, les épées parlantes, les boîtes de nuit pour morts-vivants, et toute autre chose du même genre.

Soldats

Dans une campagne de soldats, les personnages-joueurs sont tous des héros avec le profil de combattant soldat. Soit ils font partie d'une unité d'élite dans une garde ou une armée régulière, soit ils constituent une petite équipe efficace de mercenaires qui travaille ainsi depuis des années (à savoir avant que la campagne ne commence).

Cette campagne est mieux adaptée pour offrir aux personnages des situations militaires et tactiques intéressantes.

Dans une aventure, par exemple, leurs supérieurs/employeurs leur donnent l'ordre de secourir un ambassadeur kidnappé se trouvant dans un vieux fort désaffecté, maintenant occupé par les ravisseurs. Les héros reçoivent une carte des lieux, une certaine quantité d'or pour l'équipement et une date limite (jamais plus de quelques jours). Ils doivent concevoir tous les plans de l'assaut et de la mission de secours, puis y aller, retrouver le séquestré, et s'échapper avec lui, indemne, s'ils veulent recevoir de l'argent ou les félicitations de leurs supérieurs.

Dans d'autres aventures, l'unité des personnages peut faire partie d'une force militaire plus importante qui mène une longue guerre de positions ; certaines aventures seront des combats statiques avec des troupes ennemies, d'autres seront des missions de reconnaissance derrière les lignes ennemies, et d'autres seront du repos et des moments de récréations dans des villes civiles proches.

Dans la plupart des cas, les joueurs devraient avoir l'opportunité de planifier leurs propres opérations militaires. Cela leur donne une plus grande sensation de satisfaction quand les plans réussissent... et une meilleure compréhension de la manière dont les choses fonctionnent dans le monde du jeu quand les plans échouent.

Il s'agit très clairement d'un environnement fortement militaire, et les PJ et leurs alliés PNJ ne tolèreront pas d'avis différents. Les méchants mineurs dans ce genre de campagne comprennent les officiers qui en savent moins sur les opérations miliaires que les PJ, les officiers qui sacrifient volontairement des subalternes afin d'obtenir des succès et des promotions, les civils qui s'opposent férocement au conflit en cours, ceux qui ne font pas montre de respect envers les soldats, etc.

La campagne militaire

Enfin, vous pouvez mener une campagne totalement militaire sans que cela soit nécessairement une campagne de soldats.



Il est possible que la meilleure manière de le faire soit de modifier progressivement l'environnement de la campagne vers une guerre majeure. Au début d'une campagne normale, décidez que le pays des personnages-joueurs a souvent des problèmes et des frictions avec une nation voisine ; mettez en évidence les querelles entre les pays en mettant en scène des PNJ de l'autre nation, rudes ou injurieux avec les PJ (et soyez juste, ayez des PNJ du pays des personnages-joueurs qui se montrent également vulgaires envers les PNJ étrangers qui ne méritent pas un tel traitement ; les PJ peuvent se retrouver dans la situation inconfortable de devoir par honneur défendre l'»ennemi» contre leurs concitoyens déshonorables !).

Alors que la campagne progresse et que les PJ gagnent des niveaux d'expérience, augmentez les frictions entre les pays. Occasionnellement les PJ se retrouveront dans des nids et des plans d'espions étrangers.

Enfin, quand les PJ ont atteint des niveaux d'expérience élevés et sont des personnages importants du pays, ils devraient se trouver mêlés aux événements qui allument une guerre éventuelle. Leur roi peut par exemple leur demander de l'accompagner à une conférence de paix où lui et son vieil ennemi sont supposés régler leurs différents, marier leurs enfants et signer des pactes de non agression. Mais quand ils arrivent quelque chose va dramatiquement mal. Des doppelgängers prétendant être les PJ assassinent par exemple le roi étranger, tandis que des doppelgängers prétendant être les plus grands héros de l'autre nation assassinent le roi des PJ (les doppelgängers sont bien sûr contrôlés par le roi mauvais d'une troisième nation qui a l'intention de pénétrer, de ramasser les morceaux et de conquérir tout ce qui restera une fois que les deux nations se seront mené une guerre sans merci).

A cet instant la guerre est inévitable et les PJ voient placer sous leur commandement une armée entière. Pour le reste de cette longue histoire, les PJ doivent mener leurs hommes dans des combats contre les forces ennemies, défendre leur nation ou pénétrer dans le territoire ennemi ; bien sûr, ils feront également leurs propres aventures et enquêtes, essayant de ramener la preuve que les deux dirigeants ont été assassinés par un tiers, et non par les héros des deux nations.

Une fois que les deux armées sont sérieusement fatiguées et amoindris, les PJ devraient être capables de ramener la preuve dont ils ont besoin. Ils convainquent les nouveaux dirigeants des deux nations de l'identité de leur véritable ennemi. A cet instant, il est temps pour les deux armées d'unir leurs forces (et oublier leurs nombreuses années de méfiance mutuelle, en particulier après les derniers mois de combat, sera particulièrement difficile, menant à encore plus d'opportunités de frictions). Maintenant, les deux armées éprouvées marchent sur le troisième pays, les PJ étant toujours en charge de leur armée (peut-être que chaque PJ est maintenant un général à part entière) et la bataille finale avec les forces fraîches du dirigeant ennemi mauvais est toujours à venir...

De cette manière, vous pouvez mener une campagne totalement militaire pendant de nombreux mois de jeu et résoudre d'importants conflits et histoires dans votre monde de campagne.

Campagnes contre séries courtes

Si vous pouvez prendre n'importe laquelle des idées de campagne ci-dessus et l'intégrer dans une campagne en tant que telle, supposée se poursuivre épisode après épisode jusqu'à ce que le MD et les joueurs s'en lassent, vous pouvez également les conduire sous forme de *séries courtes* qui sont des campagnes qui ne durent que le temps d'une histoire. D'une certaine manière, une campagne normale est comme un feuilleton télévisé, tandis qu'une série courte se rapproche d'un film ou d'un roman.

Campagnes

Une campagne se déroule sur une longue période de temps et englobe de nombreuses histoires et buts plus restreints ; elle connaît parfois des changements importants quand les héros principaux meurent, s'en vont ou se retirent.

Le principal attrait d'une campagne est que, tant que le MD et les joueurs restent ensemble et sont intéressés, elle peut se dérouler sur une très longue période ; les personnages peuvent participer aventure après aventure, histoire après histoire. La campagne peut se faire la chronique de générations de familles d'aventuriers, alors que les aventuriers initiaux ont eu des enfants qui ont eux-mêmes grandi jusqu'à devenir des personnages-joueurs.

Dans une campagne, les PJ sont conçus pour être pratiquement joués pour toujours. Vous comptez sur une croissance et un développement de votre PJ sur un rythme lent, avec le temps, aussi les PJ sont-ils quasiment toujours créés à niveau faible, en général au 1er.

Alors que les PJ se développent, leurs joueurs leur deviennent parfois très attachés, tellement que quand un personnage meurt (d'une telle manière qu'il ne peut être *ramené des morts)* c'est très décevant pour le joueur.

Séries courtes

Les séries courtes, d'un autre côté, concernent généralement une histoire développée – l'acquisition d'un trésor, la défaite d'un chef méchant spécifique, l'exploration d'une île nouvellement découverte, la résolution d'une guerre entre deux nations.



Elle peut être jouée en une seule séance de jeu ou en une douzaine, mais le MD et les joueurs savent qu'elle est supposée être limitée dans le temps.

Les personnages correspondants sont créés pour elle et peuvent être joués assez différemment. Comme ce sont des personnages "temporaires", ils peuvent être créés à un niveau plus approprié à la trame de l'histoire. Si le scénario est supposé impliquer une escouade d'élite de preux pour une mission spéciale, les personnages pourraient commencer au 5ème niveau. Si ce sont des chevaliers puissants et expérimentés qui doivent se mettre en quête, les personnages pourraient démarrer au 9ème niveau. S'il faut des héros légendaires ramenés du passé au meilleur de leur forme, les personnages pourraient être créés au 20ème niveau.

Dans certaines campagnes normales, les PJ meurent régulièrement. Si le MD d'une telle campagne mène une série courte, les joueurs peuvent attendre la même chose, mais n'y penseront probablement pas autant que d'habitude car les personnages sont "temporaires" de toute manière.

Dans certaines campagnes normales, le MD tend à protéger un tant soit peu les PJ, passant sur de petites erreurs qui pourraient être fatales, en particulier quand elles prennent place dans des incidents qui ne sont pas importants pour la campagne ou l'histoire en cours. Dans une série courte, d'un autre côté, le MD peut se montrer plus mortel (car personne n'est autant impliqué avec son personnage), en rendant l'environnement et les situations plus dangereux; les joueurs auront un plus grand sens du danger pour leurs personnages dans ce type d'environnement.

Voici une dernière option pour les séries courtes : bien que cela soit une campagne très limitée, délibérément créée pour s'arrêter rapidement, le MD peut toujours faire des suites. Dans une suite, les survivants de la série courte initiale peuvent se réunir de nouveau pour relever un nouveau défi, rejoints par de nouveaux héros (remplaçant ceux qui sont tombés dans la dernière histoire). Le MD peut arranger les niveaux d'expérience comme il l'entend, menant une série courte (par exemple) au 5ème niveau, la suite au 9ème, la *suivante* au 13ème, et ainsi de suite.

Changement entre les deux

Comme les campagnes et les séries courtes sont très différentes mais également très complémentaires, les MD devraient penser à passer de l'une à l'autre de temps en temps.

Pour la plupart des gens, la campagne est le format le plus satisfaisant. Mais, pour la plupart des gens également, la campagne est quelque peu fatiguante au bout d'un moment et le groupe se disloque après un certain temps. A ce moment, il est très approprié de mener une série courte (ou plusieurs), permettant au MD et aux joueurs d'explorer de nouveaux environnements et personnages jusqu'à ce qu'ils soient prêts à reprendre la campagne normale.

C'est le forum idéal pour vous pour essayer quelques unes des idées de campagnes plus inhabituelles ou plus risquées décrites plus haut dans ce chapitre.



Le combattant est un personnage dont la fonction primaire est le combat, élément qui constitue le sujet de ce chapitre. Bien que le système de combat du jeu *AD&D*® soit suffisant pour la plupart de vos besoins dans ce domaine, ce chapitre vous donnera des règles optionnelles et des conseils qui peuvent ajouter du piquant à vos parties.

Il est important de se souvenir que ce chapitre ne comporte que des *règles optionnelles* : rien de ce qui est recommandé ici ne peut être inclus dans une campagne sans la permission de votre MD.

Nouvelles règles de combat

Voici quelques règles optionnelles que vous pouvez ajouter dans votre campagne.

Combattre de la mauvaise main

Tous les personnages sont présumés être meilleurs avec une main plutôt qu'avec l'autre – dans la vie réelle, la plupart des gens sont droitiers, quelques uns gauchers, et une infime minorité véritablement ambidextres.

Lors de la création d'un personnage, le joueur devrait spécifier sa main naturelle (droite ou gauche). S'il ne le fait pas, le MD devrait présumer qu'il est droitier.

Si un personnage, quelle qu'en soit la raison, combat avec son autre main, au lieu de sa main naturelle, il subit une pénalité de -2 au toucher à toutes ses attaques. Si un personnage devait par exemple se retrouver avec sa main droite enchaînée à un mur et qu'il a besoin de tirer ou de lancer une dague et donc d'utiliser sa main gauche, il subit alors une pénalité de -2 au toucher.

Si vous souhaitez un personnage ambidextre, consultez «Ambidextrie» ci-dessous, sous le titre «Unités de compétences martiales».

Agenouillé et assis

Un personnage qui est agenouillé ou assis (par exemple parce qu'il a été mis k.-o. ou blessé) est désavantagé dans un combat. Il ne peut se déplacer aussi efficacement que la normale et ne peut donc esquiver les attaques qui arrivent. Pour cette raison, dès que quelqu'un attaque une victime agenouillée, il obtient un +1 au toucher ; dans le cas d'une victime assise, le bonus est alors de +2 ; si la victime est allongée sur le dos (mais consciente de l'attaque et essayant de l'éviter), l'attaquant obtient un bonus de +4 au toucher.

Attaquer un personnage qui est *immobilisé* (par la magie) ou endormi réussit automatiquement, provoquant des dégâts normaux.

Quand un personnage est agenouillé, assis, ou allongé, il peut se remettre sur pieds de deux manières. S'il a toujours une attaque à faire pendant ce round, il peut l'abandonner et se lever à la place. Sinon, il peut attendre le prochain jet d'initiative du round suivant : quand vient pour lui le moment de décrire son action, il peut alors se lever, sans perdre aucune de ses attaques de ce round.

Portée et initiative

Voici une règle pour donner un certain avantage aux personnages et groupes (et monstres) qui ont toujours des attaques à distance prêtes.

Quand deux groupes entrent en contact visuel à une distance inférieure ou égale à 6 mètres (dans ce cas un "groupe" peut comprendre seulement une personne ou une créature, ou plusieurs) *et que seul l'un des deux groupes a des projectiles prêts,* ce groupe obtient un tir gratuit pour ses armes à distance.

Il ne s'agit pas d'un round de combat complet ni d'un round de bonus dû à la surprise : c'est une fraction de seconde où rentre en jeu la réaction instinctive des tireurs du groupe. Pendant que ces derniers font feu, les mages et les prêtres de leur côté ne peuvent lancer de sort et les autres personnages ne peuvent préparer leurs armes. Un expert au couteau ne peut tirer son arme et la lancer en une fraction de seconde ; il ne peut la lancer que s'il l'a déjà en main. Dans cette fraction de seconde, les personnages ne peuvent entreprendre aucune action sauf, peut-être, parler ou hurler quelque chose de bref à quelqu'un d'autre.

Une fois que ce tir gratuit a été effectué, déterminez l'initiative normalement pour le premier round complet de combat. Le groupe qui a servi de cible a un ajustement de +2, étant légèrement désavantagé par la supériorité en projectiles de l'ennemi.

Rappelez-vous que cette option ne peut être choisie que si un seul des deux groupes a des projectiles prêts (c.-à-d., arcs ou arbalètes en main avec flèches ou carreaux encochés, ou armes de jets, comme lances, javelots, haches et couteaux, déjà en main). De plus, le groupe qui peut prendre cette option n'y est pas obligé ; le groupe n'est pas obligé de tirer sur un autre groupe, monstre ou personne à l'instant où il voit cette cible; s'ils choisissent le combat, l'initiative est déterminée normalement. Le groupe sans arme à projectiles n'a pas dans ce cas l'ajustement de +2.

Si le groupe se déplace dans des conditions de visibilité faible (comme dans un donjon), le MD peut décider que la cible est à peine visible et que le groupe ne peut en distinguer les détails: "Devant vous dans le couloir, à une vingtaine de mètres, vous voyez un groupe de silhouettes de taille humaine se dirigeant vers vous. Alors que vous les regardez, ils vous regardent et ralentissent. Vous ne pouvez pas dire qui ils sont..." A cet instant, si les PJ ont des

armes à projectiles et les PNJ non, ils peuvent effectuer leur tir gratuit, mais risquent la perspective d'une attaque d'une importance indéterminée. Ils *pourraient* tirer sur le Haut Roi et son groupe d'aventuriers, après tout.

Quand deux groupes ont des armes à projectiles prêtes, aucun des deux n'a droit à cette option. Déterminez l'initiative normalement (si les deux groupes ont des armes à projectiles prêtes, et que l'un des deux repère l'autre sans que celui-ci le repère à son tour, le premier gagne automatiquement l'initiative, mais n'a pas droit au tir gratuit ; dépeignez la scène ainsi : quand le premier groupe a lâché sa volée, les tireurs du second groupe se retournent et lâchent la leur. Ensuite vous vous retrouvez en face d'un combat normal).

Enfin, rappelez-vous que pour cette option les capacités de projectiles du type sort ne sont pas prises en compte, seules les «naturelles» comptent. Un souffle de dragon joue comme un projectile prêt, comme d'ailleurs les piquants de la queue d'une manticore. Mais, les sorts d'un dragon doré ne rentrent pas en ligne de compte, pas plus que le *charme* d'un vampire, par exemple.

Unités de compétences martiales

Vous connaissez les compétences martiales avec les pages 56-57 du *Manuel des Joueurs.* Nous abordons ici quelques éléments supplémentaires particuliers que vous pouvez employer dans une campagne avec des compétences martiales.

Intelligence et compétences

Nous allons vous montrer un certain nombre de choses intéressantes que vous pouvez faire avec les règles des compétences martiales. Pour ce faire, vous avez besoin d'utiliser les règles pour des compétences supplémentaires données à la page 55 du *Manuel des Joueurs.* On y dit que vous pouvez, avec l'autorisation du MD, prendre des compétences *supplémentaires,* lors de la création, égales au nombre de langages qu'obtient le personnage pour une Intelligence élevée (voir tableau 4, page 16 du *Manuel des Joueurs).* Ces compétences supplémentaires peuvent être réparties comme le joueur le désire entre compétences martiales et compétences diverses.

Compétence mono-arme, spécialisation

Dans le *Manuel des Joueurs,* la seule chose que vous pouvez faire avec les compétences martiales est de prendre des compétences dans des armes uniques et de vous spécialiser dans certaines d'entre elles.

Rappelons brièvement les informations de cette section.

Un personnage doit être compétent dans une arme pour l'utiliser. Pour devenir compétent, un personnage "dépense" une des unités de compétences martiales dont il dispose pour cette arme. Chaque unité peut acheter la compétence dans une arme. S'il utilise une arme dans laquelle il n'est pas compétent, il subit une pénalité d'attaque : -2 pour une arme qui lui est totalement inconnue et -1 pour une arme similaire à celles pour lesquelles il a déjà une compétence (ces pénalités sont encore pires pour les non combattants).

Pour se spécialiser dans une arme particulière, le personnage doit dépenser une unité de compétence supplémentaire (dans le cas des arcs et des arbalètes, il faut deux unités supplémentaires). Quand il utilise son arme de spécialiste, le personnage obtient un +1 au toucher et un +2 aux dégâts (avec les arcs et les arbalètes, il obtient plutôt un nouveau seuil de distance, *à bout-portant* ; 2 m-10 m pour les arbalètes, 2 m-20 m pour les arcs ; à l'intérieur de cette portée, il a un bonus de +2 au toucher ; de plus si l'arme est prête et que la cible est en vue, il peut tirer dans le round de combat avant la détermination de l'initiative).

Seuls les guerriers mono-classés (et pas les paladins et les rôdeurs) peuvent se spécialiser dans une arme. De tels personnages ne peuvent prendre qu'une spécialisation quand ils sont créés, mais peuvent en adjoindre d'autres en gagnant de nouvelles unités.

Avec cela à l'esprit, apportons quelques précisions sur l'utilisation des compétences martiales.

Compétence de groupe d'armes

Jetons un coup d'œil réaliste sur les compétences martiales. Actuellement, si un personnage a une compétence en dague/coutelas, il ne l'a pas avec un couteau, et encore moins à l'épée courte. Bien sûr, le MD peut toujours décider que de telles armes sont similaires à d'autres. S'il le fait, alors le combattant devrait subir l'ajustement de -1 au toucher plutôt que celui de -2 pour arme inconnue (voir page 56 du *Manuel des Joueurs).*

De plus, pour être compétent avec toutes les lames du *Manuel des Joueurs* et les nouvelles de ce supplément, vous auriez à dépenser environ 14 unités de compétence et cela fait trop.

Aussi, nous rendons possible le fait de prendre des compétences martiales pour un *groupe* entier d'armes.

Dans ce but, il y a deux sortes de groupes : groupes restreints et groupes larges.

Groupes restreints

Un groupe restreint d'armes consiste en un ensemble d'armes qui sont très similaires dans la manière dont elles sont maniées.



Il faut deux unités de compétence martiale pour être compétent dans un groupe restreint. Après avoir payé ces deux unités, le personnage saura comment utiliser chaque arme du groupe sans la pénalité habituelle de -2 pour non familiarité (ce -2 est pour les combattants ; pour les autres classes cette pénalité est plus sévère, comme cela est décrit à la page 56 du *Manuel des Joueurs*).

Voici plusieurs exemples de groupes restreints. Toute arme marquée d'un astérisque * est une arme décrite dans le *Manuel Complet du Guerrier,* au chapitre *Equipement.*

Haches :
Hache d'armes
Hachette/Hache de jet

Arcs :
Arc court
Arc court composé
Arc long
Arc long composé
Daikyu*

Armes contondantes :
Cabillot*
Etoile du matin
Gourdin
Marteau de guerre
Masse de cavalier
Masse de fantassin

Arbalètes :
Arbalète de poing
Arbalète légère
Arbalète lourde

Lames d'escrime :
Couteau/stylet
Dague/coutelas
Main-gauche*
Rapière*
Sabre*

Fléaux :
Fléau de cavalier
Fléau de fantassin

Lances :
Lance de cavalier légère
Lance de cavalier lourde
Lance de cavalier moyenne
Lance de joute

Lames longues :
Cimeterre
Epée à deux mains
Epée bâtarde
Epée longue
Katana*

Lames moyennes :
Khopesh
Sabre d'abordage*
Wakizashi*

Epieux :
Epieu de cavalier
Epieu de fantassin

Armes d'hast :
Attrape-homme
Bardiche
Bec de Corbin
Doloire
Doloire-guisarme
Esponton
Fauchard
Fauchard-crochet
Fourche de guerre
Fourche-fauchard
Guisarme
Hallebarde
Marteau de lucerne
Naginata*
Pertuisane
Pique
Serpe-guisarme
Spetum
Tetsubo*
Vouge
Vouge-guisarme

Lames courtes :
Couteau/stylet*
Dague/coutelas
Epée courte/drusus*
Main-gauche*

Faucilles :
Faucille
Faux

Frondes :
Fronde
Lance-pierre

Lances de fantassin :
Harpon
Javelot
Lance d'armes*
Lance de fantassin
Trident

Fouets :
Fouet
Knout

Vous remarquerez qu'il y a un léger chevauchement entre les groupes des lames d'escrime et des lames courtes ; certaines armes sont communes aux deux groupes.

Vous aurez également remarqué que certains groupes n'ont pas l'air d'être avantageux pour vos unités de compétence. Les groupes haches, fléaux, épieux, faucilles, frondes et fouets comprennent tous deux armes. Comme un groupe restreint coûte deux unités, il semble qu'il n'y ait pas d'avantage. Ce qui est vrai... à moins que, dans votre campagne, d'autres armes similaires à ces groupes soient développées ou introduites. Si c'est le cas – si, par exemple, une hache d'armes de taille moyenne apparaît dans la campagne – alors le personnage avec la compétence de groupe sera capable de l'utiliser sans pénalité, alors que le personnage ne possédant que les deux compétences pour les deux haches subira la pénalité d'attaque.

Ces catégories sont très proches des groupes d'armes similaires de la page 56 du *Manuel des Joueurs,* et votre MD peut, s'il le souhaite, utiliser ces catégories comme groupes similaires. Cela l'aide à déterminer si un combattant a ou non la pénalité d'attaque totale quand il utilise une arme qui ne lui est pas familière, ou s'il reçoit ou non la moitié de la pénalité pour utilisation d'une arme similaire à celle où il est compétent.

Groupes larges

Un groupe d'armes large consiste en un ensemble d'armes ayant quelque chose en commun dans la manière dont elles sont maniées.

Il faut trois unités de compétence martiale pour devenir compétent dans un groupe large. Après avoir payé ces trois unités, le personnage saura comment utiliser chaque arme de ce groupe sans la pénalité habituelle pour non familiarité.

Voici plusieurs exemples de groupes larges. Comme précédemment, toute arme marquée d'un astérisque * est décrite dans le *Manuel Complet du Guerrier* au chapitre *Equipement*.

Lames :
Epée bâtarde
Sabre d'abordage*
Dague/Coutelas
Katana*
Khopesh
Couteau/Stylet*
Epée longue
Main-gauche*
Rapière*
Sabre*
Cimeterre
Epée courte/Drusus*
Epée à deux mains
Wakizashi*

Armes broyantes :
Cabillot*
Epieu de cavalier
Epieu de fantassin
Gourdin
Hache d'armes
Hachette/Hache de jet
Marteau de guerre
Masse de cavalier
Masse de fantassin

Armes à manche :
Attrape-homme
Bardiche
Bec de Corbin
Doloire
Doloire-guisarme
Esponton
Fauchard
Fauchard-crochet
Faucille
Faux
Fourche de guerre
Fourche-fauchard
Guisarme
Hallebarde
Harpon
Javelot
Lance d'armes*
Lance de fantassin
Marteau de lucerne
Naginata*
Pertuisane
Pique
Serpe-guisarme
Spetum
Tetsubo*
Trident
Vouge
Vouge-guisarme

Petites armes de jet :
Couteau/Stylet*
Dague/Coutelas
Fléchette
Hachette/Hache de jet
Shuriken*

De nouveau, vous aurez vu certains chevauchements entre le groupe des petites armes de jet et d'autres groupes.

Ces groupes ne peuvent être utilisés pour calculer la similarité des armes quand vous déterminez si un personnage subit ou non une pénalité d'attaque totale ou partielle en utilisant une arme non familière.

Hors groupe

Enfin, les armes suivantes n'appartiennent à aucune sorte de groupe. Pour apprendre n'importe laquelle de ces armes, le personnage doit dépenser une unité de compétence et aucune n'est similaire à une autre. Quand un personnage en prend une et l'utilise sans être compétent avec, il subit la pénalité totale.

Arquebuse
Bâton/Bo*
Bolas*
Crochet*
Filet*
Lasso*
Manriki-gusari*
Nunchaku*
Sai*
Sarbacane

Note spéciale : Les cestes* ne nécessitent aucune compétence. Ils augmentent les dégâts de pugilat et chacun sait comment donner un coup de poing.

Spécialisation aux armes et groupes d'armes

Bien qu'il soit possible de devenir compétent pour un groupe entier d'armes, cela ne signifie pas qu'un personnage peut se *spécialiser* dans tout un groupe d'armes.

Comme auparavant, chaque spécialisation dans une arme coûte une unité de compétence martiale pour une arme dans laquelle il est déjà compétent. Un personnage *ne peut* payer deux unités pour être compétent dans le groupe des lames d'escrime et ensuite deux autres pour se spécialiser dans le même groupe : il doit prendre des spécialisations coûtant une unité *individuellement* pour la dague/coutelas, le couteau, le stylet, la main-gauche, la rapière et le sabre.

Supposons qu'un personnage souhaite connaître comment utiliser chaque type de lame existant... mais qu'il veut être spécialement bon à l'épée longue. En tant que combattant du 1er niveau, il reçoit quatre unités de compétences martiales. Il en dépense trois pour tout le groupe des lames et dépense sa quatrième pour se spécialiser dans l'épée longue. Il a exaucé son souhait : il peut prendre et utiliser toute arme avec une lame sans subir de pénalité, mais il est particulièrement à l'aise avec une épée longue.

De la même manière, un personnage peut souhaiter être compétent avec tou-



tes les sortes d'arcs et particulièrement avec l'arc long composé. Il dépense deux unités de compétences martiales pour être compétent avec tout le groupe restreint des arcs, et dépense ensuite deux unités de plus (car les arcs sont plus difficiles à apprivoiser – voir le *Manuel des Joueurs* page 57) pour se spécialiser dans l'arc long composé. Ce personnage est désavantagé avec toute arme autre qu'un arc, mais peut utiliser tous les arcs en étant particulièrement bon à l'arc long composé.

Note

C'est tout ce que vous avez besoin de savoir sur les unités de compétence martiales... à savoir qu'elles sont utilisées pour acheter des compétences et des spécialisations. Mais il y a bien d'autres choses pour lesquelles utiliser des unités de compétence comme vous allez le voir tout au long de ce chapitre.

Ambidextrie

Si un joueur souhaite que son personnage soit ambidextre, comme cela est décrit ci-dessus au paragraphe «Combattre de la mauvaise main», il doit consacrer une unité de compétence martiale pour ce faire.

Il est alors capable de combattre normalement avec les deux mains, et sera également à l'aise dans les tâches non martiales avec celles-ci.

Cela ne lui donne pas deux attaques par round. Cela signifie juste que s'il perd l'usage d'une main, ou s'il fait passer l'arme dans son autre main, il est également à l'aise avec cette dernière.

Spécialisation de style

Vous pouvez utiliser des unités de compétence martiales pour vous spécialiser dans certains *styles* de combat comme avec deux épées, avec des armes à deux mains, et ainsi de suite. Nous décrivons comment faire plus loin, sous la section «Styles de combat».

Spécialisation en lutte/pugilat

Comme vous pouvez vous spécialiser dans certaines armes, vous pouvez également vous spécialiser en lutte/pugilat. Vous connaissez déjà la lutte/pugilat avec les pages 105-106 du *Manuel des Joueurs* ; ici, vous allez apprendre comment augmenter les capacités d'un personnage en matière de lutte/pugilat. Vous trouverez ces informations plus loin, sous la section «Pugilat, lutte et arts martiaux».

Arts Martiaux

De plus, vous apprendrez comment rendre votre personnage compétent (ou même spécialiste) dans les arts martiaux extrêmes-orientaux. Ces règles sont compatibles avec celles existantes sur la lutte/pugilat, mais constituent un ensemble entièrement nouveau de manœuvres et de tactiques qu'un guerrier compétent peut utiliser dans un combat. Vous trouverez également ces règles sous la section "Pugilat, lutte et arts martiaux".

Styles de combat

Une campagne est plus colorée quand les combattants utilisent des styles différents. Un énorme combattant à cheval portant une grande épée se distingue et combat différemment d'un escrimeur portant une rapière et une main-gauche.

Nous décrivons ci-dessous plusieurs styles de combat courants... et les choses intéressantes que vous pouvez faire en prenant une spécialisation de style.

Tous ces styles de combat concernent *uniquement les armes de mêlée.* Aucun d'entre eux ne s'applique aux armes à projectiles.

Les quatre styles de combat

Il y a quatre styles de combat fréquemment employés par quiconque utilisant une arme de mêlée.

Style à une arme : Le personnage porte une arme dans une main et ne porte rien d'autre dans l'autre main. L'arme peut être aussi courte qu'une dague ou aussi longue qu'une épée bâtarde ou une lance d'armes.

Style à deux mains : Le personnage porte une arme qui nécessite l'emploi des deux mains (ou au moins s'en accommode). De telles armes comprennent celles qui exigent deux mains (épée à deux mains, armes d'hast et bâton, par exemple) et celles qui peuvent être utilisées à une ou deux mains (épée bâtarde et lance, par exemple).

Style à une arme et bouclier : Le personnage porte une arme dans une main et un bouclier dans l'autre. Cette combinaison peut varier entre le choix du bandit des rues comprenant une dague et un bouclier de poing, et celui plus classique du chevalier de l'épée longue et du grand bouclier.

Style à deux armes : Le personnage a une arme dans chaque main. A moins que les deux armes soient petites (P sur la colonne de taille du tableau des armes), l'arme dans la mauvaise main du personnage doit être plus légère au niveau du poids que son arme principale. Ce style peut varier entre le voleur des rues portant deux dagues identiques au combattant lourdement armé portant une épée longue dans une main et une épée courte dans l'autre, en passant par l'escrimeur utilisant une rapière dans une main et une main-gauche dans l'autre. Note : lisez le *Manuel des Joueurs,* page 104 pour les règles sur les attaques à deux armes.

Tous les combattants commencent à jouer en connaissant les quatre styles. Les prêtres ne connaissent que les trois premiers. Les roublards démarrent en connaissant les styles à une arme, à deux mains et à deux armes. Les magi-

ciens ne connaissant au début que les styles à une arme et à deux mains. Les personnages ne peuvent pas apprendre de nouveaux styles après avoir été créés; ce sont les styles auxquels ils sont limités par le choix de leur classe.

Un personnage peut utiliser un style qu'il connait avec une arme qu'il ne sait pas utiliser. Par exemple, les magiciens connaissent le style à deux armes... aussi peuvent-ils apprendre l'utilisation du bâton. Si un magicien qui n'est pas compétent au bâton en prend un, il peut déjà l'utiliser à deux mains. Mais il subit une pénalité d'attaque de -5 consécutive à sa classe de personnage et à son absence de compétence.

Chaque style confère certains avantages et désavantages de base quand il est utilisé. Ils sont donnés dans les descriptions de chaque style individuel ci-dessous. De plus, les personnages peuvent se *spécialiser* dans ces styles. Les combattants mono-classés (guerriers, rôdeurs et paladins) peuvent même se spécialiser dans tous les styles ; les autres classes ne peuvent se spécialiser que dans un seul.

Spécialisation dans les styles

Vous pouvez prendre une spécialisation de style en consacrant une unité de compétence martiale à un *style de combat.*

Directives

Pour utiliser une spécialisation de style avec une arme spécifique, vous devez avoir la compétence avec cette arme. Par exemple, un personnage peut acheter une spécialisation pour le style à deux mains. S'il a une compétence martiale avec une arme d'hast, il peut utiliser les bénéfices de la spécialisation de style dès qu'il utilise l'arme d'hast. Mais, s'il n'a pas la compétence à l'épée à deux mains et qu'il en prend une pour l'utiliser, *il n'obtient pas* les bénéfices de la spécialisation dans le style à deux mains pour cette arme.

Vous pouvez avoir une spécialisation dans une arme et une spécialisation dans un style pour la même arme, mais aucune des deux n'est dépendante de l'autre. Un personnage pourrait avoir, par exemple, une compétence et une spécialisation au sabre et une spécialisation dans le style à une arme ; il est un maître escrimeur avec le sabre. Il pourrait juste avoir une compétence et une spécialisation au sabre, ou juste une compétence au sabre et une spécialisation au style à une arme.

Spécialisations de style multiples

Un combattant mono-classé peut prendre plus d'une spécialisation de style. Des armes comme l'épée bâtarde, le javelot et la lance, qui peuvent être utilisées à une ou deux mains, avec ou sans bouclier, peuvent avoir jusqu'à quatre styles différents qui s'y appliquent.

Exemple : Un combattant mono-classé a une compétence à l'épée bâtarde. Il pourrait théoriquement prendre la spécialisation de style à une arme, à deux armes, à une arme et bouclier ou à deux armes. Entre les combats, ou même au cours d'un combat, il pourrait changer la manière dont il utilise l'arme afin d'obtenir des avantages différents au cours de la lutte.

Limitations aux spécialisations de style

Un personnage ne peut commencer à jouer qu'avec une seule spécialisation de style. Si c'est un combattant mono-classé, il peut en apprendre d'autres au fur et à mesure qu'il gagne de nouvelles compétences martiales par l'expérience.

Seuls les combattants, les roublards et les prêtres peuvent acheter des spécialisations de style. Seuls les combattants et les roublards peuvent acheter la spécialisation de style à deux armes. Seuls les combattants mono-classés peuvent apprendre *plus d'une* spécialisation de style.

Voici les descriptions des quatre styles de combat.

Style à une arme

Le style à une arme signifie que le personnage porte une arme dans une main et rien dans l'autre. Bien que dans la vie réelle, ce style d'utilisation d'arme soit souvent un désavantage par rapport aux nombreux autres, il est très populaire dans les films et les histoires... et a donc quelques qualités dans le jeu.

Avantages

L'avantage du style à une arme dans le jeu *AD&D®* est que le personnage garde une main libre pour saisir, changer d'arme, effectuer des manœuvres surprises, et réagir à tout ce qui vient dans le cours du combat.

Deux guerriers sont par exemple à la lutte mais l'un bloque l'arme de l'autre (voir le Blocage plus loin, sous "Manœuvres de mêlée"). Le guerrier à une seule arme peut utiliser sa main libre pour effectuer des manœuvres de pugilat ; il peut également essayer d'effectuer des manœuvres à mains nues (voir ci-dessous, sous "Pugilat, lutte et arts martiaux").

Désavantages

Le principal désavantage de ce style est que le personnage ne gagne pas les bénéfices du bonus à la CA d'un bouclier.



Spécialisation de style

Si le personnage consacre une unité de compétence martiale à une spécialisation dans le style à un arme, il obtient un bonus de +1 à sa CA quand il utilise n'importe quelle arme à une main (pour laquelle il a une compétence) avec ce style. Il n'obtient pas ce bonus s'il porte un bouclier ou une arme dans son autre main.

De plus, il peut consacrer une unité de compétence *supplémentaire* au style à une arme et avoir un total de +2 comme bonus à la CA quand il combat avec ce style. Mais c'est un maximum. Il ne peut pas consacrer plus de deux unités (pour un total de +2 à la CA) au style à une arme.

Style à deux mains

Le style à deux mains concerne l'emploi et le maniement d'une arme à deux mains. Naturellement, de nombreuses armes (comprenant les armes d'hast, la grande hache, l'épée à deux mains, et d'autres) exigent la technique à deux mains. D'autres armes (comme l'épée bâtarde, le javelot et la lance de fantassin) l'ont comme option (les options à deux mains pour le harpon, le javelot, la lance d'armes, la lance de fantassin et le trident sont données dans le chapitre *Equipement* de ce livre, et non dans le *Manuel des Joueurs)*.

Avantages

Le principal avantage de la technique à deux mains est qu'elle permet au personnage de manier de grandes armes à deux mains qui peuvent faire des dégâts substantiels.

Un second avantage réside dans le fait que, si vous utilisez une arme à deux mains, la manœuvre de désarmement (voir "Manœuvres de mêlée", ci-dessous) n'est que d'une utilité partielle contre vous.

Un seul désarmement réussi contre l'utilisateur d'une arme à deux mains ne lui enlevera pas son arme des mains ; cela lui fera simplement perdre sa prise et prendre un certain temps pour la récupérer, perdant ainsi l'initiative au round suivant.

Mais, *deux* désarmements réussis contre l'utilisateur pendant le même round lui feront perdre son arme.

Désavantages

Comme avec l'emploi du style à une arme, l'utilisation de la technique de l'arme à deux mains a l'inconvénient que l'utilisateur ne peut porter ou utiliser un bouclier et donc gagner les bonus de CA de celui-ci.

Spécialisation de style

Vous pouvez, en y consacrant une unité de compétence martiale, prendre une spécialisation au style à deux mains.

La spécialisation dans le style à deux mains vous donne un bénéfice très particulier : quand vous utilisez une arme à deux mains, son facteur de vitesse est réduit de 3.

Un guerrier avec une spécialisation de style à deux mains et portant une épée bâtarde peut par exemple manier son arme plus rapidement qu'avec le style à une main. Utilisée avec une seule main, l'épée bâtarde a un facteur de vitesse de 6. A deux mains, elle a (normalement) un facteur de vitesse de 8. Mais utilisée à deux mains par quelqu'un ayant une spécialisation dans le style à deux mains, elle a un facteur de vitesse de 8 - 3 = 5.

Cela est dû au fait qu'en portant une telle arme avec les deux mains sur la poignée, l'effet de levier qu'il peut lui imprimer est plus important et il peut la déplacer plus rapidement. C'est ce qu'apporte la spécialisation dans ce style au personnage : elle lui apprend comme utiliser l'arme plus rapidement et plus agressivement que quelqu'un ayant un entraînement moins spécialisé avec cette arme.

Armes à une main utilisées à deux mains

Certains joueurs ne réalisent pas que de nombreuses autres armes à une main peuvent également être utilisées à deux mains. Comme ces armes ne font pas plus de dégâts à deux mains, il n'y a généralement guère de raison de les utiliser ainsi ; mais, avec la spécialisation de style dans le style à deux mains, il y a maintenant une raison.

Si vous vous spécialisez dans le style à deux mains et utilisez ensuite une arme à une main, vous aurez également le bonus de +1 aux dégâts. Ainsi, si vous prenez une spécialisation dans ce style, quand vous utilisez à deux mains une épée longue, vous faites 1d8+1 de dégâts au lieu des 1d8 normaux (ou 1d12+1 contre les grandes cibles au lieu de 1d12).

Les armes à une main qui peuvent être utilisées à deux mains de cette manière comprennent : la hache d'arme, le gourdin, le fléau de fantassin, l'épieu de fantassin, le fléau de cavalier, la masse de cavalier, l'épieu de cavalier, l'étoile du matin, l'épée longue et le marteau de guerre.

Style à une arme et bouclier

Il s'agit de la technique classique consistant à employer une arme dans une main et un bouclier à l'autre bras.



Avantages

Le principal avantage du style à une arme et bouclier est que vous avez les bonus à la CA du bouclier ; c'est particulièrement appréciable quand vous trouvez un bouclier magique qui confère un meilleur bonus à la CA.

Un second avantage est que le personnage peut utiliser la manœuvre de charge au bouclier (ci-dessous, dans «Manœuvres de mêlée»).

Désavantages

Le désavantage est que le bras gauche (ou le droit pour les personnages gauchers) est consacré au bouclier et qu'il ne peut pas faire grand chose d'autre. Si le personnage est désarmé, tout ce qu'il peut utiliser de manière offensive est son bouclier, jusqu'à ce qu'il récupère son arme. S'il est bloqué dans un combat, il ne peut utiliser la main de son bouclier pour saisir.

Spécialisation de style

Si vous consacrez une unité de compétence martiale dans la spécialisation à une arme et bouclier, vous recevez une attaque supplémentaire par round... seulement si vous utilisez le bouclier avec la bonne main. Vous ne pouvez utiliser cette attaque supplémentaire que pour des manœuvres de coup de bouclier et de parade (voir dans "Manœuvres de mêlée", ci-dessous).

Comme avec la règle normale "Attaquer avec deux armes" (voir le *Manuel des Joueurs,* page 104), quand vous frappez avec les deux mains dans un seul round de combat, votre personnage subit un -2 au toucher avec son arme et un -4 au toucher avec son coup de bouclier ou sa parade (si vous êtes ambidextre, comme cela a été décrit plus haut, dans "Combattre de la mauvaise main", cela donne -2 avec l'arme et -2 avec le bouclier). Si vous consacrez une *seconde* unité de compétence à la spécialisation à une arme et bouclier, cette pénalité tombe à 0 avec l'arme et à -2 avec le bouclier. (si vous êtes ambidextre, cette pénalité est de 0 dans les deux cas).

Au cours de n'importe quel round où vous effectuez ces deux manœuvres, vous n'avez plus le bonus à la CA du bouclier pour le reste du round. Si vous balancez votre épée et donnez un coup de bouclier dans le même round vous *n'avez plus* votre bonus à la CA du bouclier si quelqu'un vous attaque dans la suite du round.

Style à deux armes

Avec ce style populaire, le guerrier a une arme dans chaque main - en général une arme plus longue dans sa bonne main et une plus courte dans l'autre. A moins que le personnage n'ait une spécialisation dans ce style, la seconde arme (dans la mauvaise main) doit être plus courte que l'arme principale.

Avantages

Un grand avantage de ce style est que vous avez toujours une arme en main si vous en laissez tomber ou en perdez une. Une seule manœuvre de désarmement ne peut vous priver de toutes vos armes.

Désavantages

Le principal désavantage de ce style, comme avec certains autres, est qu'il ne permet pas de profiter du bonus à la CA du bouclier.

Spécialisation de style

Veuillez lire le paragraphe «Attaquer avec deux armes» du *Manuel des Joueurs,* page 104, avant de continuer.

Si vous consacrez une unité de compétence martiale pour une spécialisation de style dans le style à deux mains, vous obtenez deux bénéfices importants. D'une part, votre pénalité d'attaque baisse : elle était auparavant de -2 avec votre arme primaire et de -4 pour la secondaire, mais avec la spécialisation dans le style à deux armes, elle passe à 0 pour la primaire et à -2 pour la secondaire (si vous êtes ambidextre, comme dans «Combattre de la mauvaise main», la pénalité passe à 0 pour les deux armes). D'autre part, vous avez le droit d'utiliser des armes de même longueur dans les deux mains. Vous pouvez donc, par exemple, manier deux épées longues.

Quand vous combattez avec la technique à deux armes, vous pouvez choisir d'essayer la même manœuvre pour les deux armes (par exemple deux coups ou deux désarmements) ou une manœuvre différente pour chacune (un coup et une parade, un blocage et un coup). Si les deux manœuvres sont différentes, elles subissent chacune une pénalité de -1.

Bien que les rôdeurs ne subissent pas les pénalités de mauvaise main pour l'utilisation de deux armes, ils n'obtiennent pas de bonus au toucher s'ils consacrent une unité de compétence martiale à la spécialisation dans le style à deux armes. Ils ont l'autre bénéfice, à savoir l'utilisation d'armes de même longueur.

Exemple de spécialisations de style

Voici un exemple de la manière dont un personnage peut utiliser les unités de compétences martiales, la spécialisation aux armes et les règles de spécialisations de style pour devenir très dangereux et très polyvalent.

Berris est un guerrier du 1er niveau, mais il est déjà très accompli dans l'arme



de son choix, l'épée bâtarde. Il a pris une spécialisation martiale à l'épée bâtarde (deux unités), la spécialisation de style à deux mains (une unité) et la spécialisation de style à une arme (une unité).

De sa spécialisation martiale, il reçoit un bonus de +1 au toucher et de +2 aux dégâts dès qu'il utilise une épée bâtarde, quelle que soit la technique utilisée.

Quand il utilise le style à une main, il obtient un bonus de +1 à la CA.

Quand il utilise son arme avec le style à deux mains, le facteur de vitesse de cette dernière passe de 8 (facteur de vitesse normal d'une épée bâtarde employée à deux mains) à 5, rendant l'arme très rapide entre ses mains.

Spécialisation de style et feuille de personnage

Comme les spécialisations de style donnent au personnage certains bénéfices dans les combats, ceux-ci devraient être inscrits sur la feuille de personnage.

La feuille de personnage a des blancs pour toutes les notes pertinentes. Avec Berris, mentionné ci-dessus, la feuille de personnage devrait par exemple inclure des espaces avec les informations suivantes :

Capacités et restrictions spéciales :
+1 au toucher
+2 aux dégâts
+1 CA à une main
Facteur de vitesse 5 à deux mains

Unités de compétence martiale disponibles : 4
Comp. m./Epée bâtarde : 1
Spéc. m./Epée bâtarde : 1
Style à une arme : 1
Style à deux mains : 1

Manœuvres de mêlée

Coup et riposte, coup et riposte : c'est la formule pour un combat mécanique idiot, et ce n'est pas la manière de mener un combat de groupe qui devrait être l'armature de vos aventures *AD&D®*.

Aussi, allons-nous ici décrire toutes les sortes de manœuvres de combat différentes que vos personnages peuvent effectuer.

Ces manœuvres ne sont pas limitées uniquement aux classes de combattants. *Tout le monde peut mener à bien n'importe laquelle de ces manœuvres,* pourvu qu'il ait la bonne arme ou le bon équipement. Tout prêtre avec un bouclier peut donner un coup de bouclier ou charger au bouclier ; tout roublard ou magicien peut, avec une bonne attaque, désarmer un ennemi. Mais les combattants effectueront ces manœuvres plus souvent.

Chacune de ces manœuvres, quand elle est utilisée dans un combat, constitue une attaque. Des personnages avec plusieurs attaques par round peuvent mélanger et harmoniser leurs manœuvres. Un personnage avec deux attaques par round pourrait effectuer un coup et une parade, par exemple, un coup ajusté et un désarmement, un blocage et une saisie, deux coups, deux parades ou toute combinaison qu'il souhaite.

Coups ajustés

Regardez un moment la page 68 du *Guide du Maître*. Là, vous trouverez des règles pour les coups ajustés dans le paragraphe "Frapper une cible spécifique".

Comme vous l'aurez vu dans ces règles, quand vous souhaitez faire un coup ajusté, vous devez l'annoncer avant que l'initiative ne soit déterminée et vous recevez une pénalité de +1 à votre initiative. Ensuite, quand votre tour vient dans le combat, vous subissez une pénalité de -4 à votre jet d'attaque. Naturellement, vous pouvez effectuer un coup ajusté avec des armes de mêlée, de lancer ou à projectiles, et même avec des sorts similaires à des armes comme *projectile magique*.

Les coups ajustés peuvent être utilisés dans différents buts. Les plus importants sont : désarmer, frapper un endroit particulier du corps, fracasser un objet tenu, pénétrer une armure ou des résultats spéciaux.

Désarmer est une manœuvre en soi, aussi la trouverez-vous à "Désarmement" plus loin.

Frapper une partie spécifique du corps

Comme cela est mentionné dans le *GdM*, de nouveau dans "Frapper une cible spécifique", le jeu *AD&D®* normal n'est pas orienté vers un système de localisation des coups prenant en compte où chacun atterrit et quelle partie du corps est blessée. Nous allons vous présenter quelques options dans ce sens plus loin dans ce chapitre, mais ce paragraphe concerne quelque chose de légèrement différent.

Les monstres ont souvent des parties du corps ou des éléments avec des effets extraordinaires ou magiques ; des exemples comprennent les yeux du tyrannœil, les tentacules du ver charognard, les têtes individuelles de la chimère et ainsi de suite. De nombreuses statues animées sont mises en mouvement par un médaillon, une inscription ou une gemme incrustée.

Un héros peut effectuer un coup ajusté pour toucher ces emplacements très localisés ; c'est une chose très héroïque à faire. C'est au MD de déterminer combien de dégâts de telles parties du corps peuvent subir ; certaines encaisseront à peine 1 point de dégât avant d'être détruite tandis que d'autres pourront être exprimées sous la forme

de fractions du total de points de vie normal de la créature.

Fracasser un objet tenu

Souvent, un ennemi a en main quelque chose qu'un héros ne souhaite pas qu'il tienne. Si le personnage attaquant souhaite le faire tomber de sa main, il s'agit de la manœuvre de désarmement ; s'il souhaite le détruire dans la main de son adversaire, il s'agit de fracasser l'objet tenu.

Si un alchimiste tient une bouteille d'un liquide inflammable pour le jeter sur le groupe, il est très héroïque de faire tournoyer une épée ou de lancer un couteau et de la fracasser avant qu'il ne la lance. Avec un seul coup, vous aurez protégé vos amis et immolé l'ennemi maléfique. Si un ennemi démoniaque a finalement mis la main sur la Baguette Maudite de l'Anti-Vie, il est plus approprié de tirer une flèche ou un carreau et de la briser dans les mains du démon.

De nouveau, le MD décide du nombre de points nécessaires pour briser la chose. Dans le cas d'un récipient contenant un liquide, ce n'est pas beaucoup– un ou deux tout au plus.

Pénétrer une armure

Cette option n'est pas présentée pour que les héros pénètrent ou ignorent la valeur de la CA d'une armure normale. Si cela était autorisé, tous les PJ et les monstres utiliseraient presque exclusivement les manœuvres du type coup ajusté, ce qui serait monotone.

Non, l'option de pénétration d'une armure est utilisée quand le MD a introduit un monstre ou un ennemi qui ne peut être frappé d'aucune manière sauf en découvrant et en exploitant son "défaut". Comme Talos, l'homme de bronze invulnérable de la mythologie grecque, ces monstres sont impossibles à endommager (c'est généralement exprimé sous la forme d'une CA monstrueuse ou par une invulnérabilité à tout sauf aux armes magiques les plus puissantes –+4 ou plus) ; cependant chacun a un point faible.

Ces défauts sont toujours visibles à l'œil nu, si le héros pense à les chercher et à regarder la partie du corps où ils se trouvent. Un dragon, par exemple, peut souhaiter ne pas voler ; il se comporte ainsi pour garder ses ailes repliées sur ses endroits non protégés. Un combattant rusé réalisera qu'il est en train de couvrir quelque chose et essayera de l'amener à déplacer ses ailes.

Si un héros est assez brillant pour chercher le défaut, et peut-être amener le monstre à le dévoiler, le combattant peut alors effectuer un coup ajusté et le toucher. Il fera de grands dégâts au monstre (ou peut être le tuera ; c'est au MD de le déterminer).

Exemples : Un dragon qui a une cuirasse invulnérable (mais qui, méfiant, n'ouvre jamais sa gueule pour souffler… car l'intérieur *n'en est pas protégé) ; un homme mécanique avec une fente quasi invisible utilisée par son inventeur pour l'ouvrir (mais qu'un héros avec un couteau peut utiliser pour endommager ses mécanismes internes) ; un combattant avec une peau blindée, mais une cheville non protégée ; une momie qui garde un bras croisé sur sa poitrine pour protéger son cœur autrement sans défense ; un grand golem de 2,7 m dont le point faible est le sommet invisible de sa tête.*

De nouveau, cela ne fonctionne que si le MD a créé un monstre qui peut (ou qui doit) être vaincu de cette manière-là. Si un combat ne tourne pas à l'avantage des personnages, mais qu'ils font progressivement des dégâts au monstre, alors ce dernier n'appartient probablement pas à la catégorie des bêtes invulnérables dotées d'un défaut, et il est inutile d'effectuer de nombreux coups ajustés dans diverses parties du corps au hasard juste au cas où.

Résultats spéciaux

Enfin, le coup ajusté peut être utilisé pour une variété de résultats spéciaux, en particulier pour des résultats simples et intéressants comme ceux que vous voyez dans les films et les histoires.

Inscrire ses initiales sur quelqu'un: Chaque coup ajusté réussi permettra à un personnage doté d'une lame aiguisée d'inscrire une lettre ou une initiale sur une table, un mur… ou dans la chair d'un adversaire. Cela ne fait qu'un point de dégât et entraîne l'un des deux résultats suivants : contre un ennemi de niveau ou d'influence inférieur, cela peut provoquer une perte de moral ou un abandon (au choix du MD) ; contre un ennemi de niveau ou d'influence supérieur ou égal, cela sera considéré comme une insulte et cet ennemi ne connaîtra de repos qu'après votre mort. Ainsi, il est préférable de l'utiliser contre des serviteurs de l'ennemi afin de les impressionner et de leur faire peur, de les persuader de fuir ou de vous aider. Effectuée contre un ennemi de niveau ou de statut égal au vôtre, cette manœuvre vous fait simplement gagner un ennemi mortel.

Couper des boutons : Chaque coup ajusté réussi permettra au personnage de détacher un bouton, une broche, une gemme ou un autre élément décoratif des vêtements de son ennemi. Elle peut également être utilisée pour attraper un collier autour du cou de quelqu'un, détacher un bracelet, etc. Cela a les mêmes effets bénéfiques que l'inscription d'initiale mais ne vous gagnera pas l'inimitié d'un adversaire qui est votre égal.

Agrafage : Cette manœuvre classique se fait mieux avec un couteau lancé ou avec une flèche ou un carreau, bien qu'elle puisse être accomplie avec des armes de mêlée aiguisées. La cible doit être proche d'un quelconque élément de mobilier ou d'un mur, et ce meuble ou ce mur doivent être en bois, plâtre, ou tout autre matériau qu'une telle arme



puisse pénétrer. Avec un coup ajusté réussi, vous agrafer un morceau de vêtement (celui de votre choix) de la victime à cette surface proche. La cible doit passer tout un round de combat pour se libérer (aucun jet n'est exigé ; il faut juste quelques instants pour retirer le couteau, libérer le vêtement, quel que soit l'endroit). Si quelqu'un l'attaque pendant qu'il est bloqué, il subit une pénalité de -2 à la CA (c.-à-d. qu'un 3 devient un 5) et à ses jets d'attaque. Si la cible est agrafée et doit se défendre pendant qu'elle essaye de se libérer ; elle subit ces pénalités à la CA et aux jets d'attaque mais sera capable de se libérer après trois rounds.

Prise d'otage : Si un personnage réussit à saisir une victime au cours d'un round (voir "Saisie" plus loin), il peut utiliser un coup ajusté au round suivant pour mettre sa dague en travers de la gorge de son otage. Cela ne lui inflige pas de dégât, mais l'attaquant peut alors, à n'importe quel moment, enfoncer son couteau pour faire le double des dégâts normaux (ce qu'il fera probablement si l'otage n'abandonne pas, ou si quelqu'un d'autre qu'il menace ne se rend pas).

Désarmement

Le désarmement est une variation spécifique du coup ajusté. Avec un désarmement, l'attaquant effectue un coup ajusté sur l'arme que sa cible est en train d'utiliser.

Désarmement contre des armes à une main

Avec la manœuvre de désarmement de base, l'attaquant suit les règles normales des coups ajustés (annonce de son intention avant l'initiative et pénalité de +1 à l'initiative, puis pénalité de -4 à l'attaque) ; si cette attaque réussit, son ennemi verra (probablement) son arme lui échapper des mains.

Lancez 2d6. Multipliez le résultat par 30. Le nombre obtenu est la distance en centimètres à laquelle se trouve maintenant l'arme. Lancez 1d6. Le résultat détermine dans quelle direction l'arme est partie (elle est exprimée par rapport à l'attaquant ; "devant" signifie devant l'attaquant ; "derrière" signifie derrière l'attaquant).

1 = devant
2 = devant, à droite
3 = derrière, à droite
4 = derrière
5 = derrière, à gauche
6 = devant, à gauche

Le désarmement peut également être utilisé sur des baguettes magiques, des boules de cristal ou sur n'importe quelle sorte d'objet magique qui est tenu dans une main. Si l'objet est porté (comme un bijou), il ne peut être le sujet d'un désarmement. Note : les armes, quand elles sont utilisées, ne peuvent être portées comme des bijoux.

Désarmement contre une arme à deux mains

Le désarmement ne fonctionne pas aussi bien contre les armes à deux mains. Si vous effectuez un désarmement contre le porteur d'une arme à deux mains (y compris les bâtons magiques), cela dévie simplement l'orientation de l'arme brièvement ; le porteur de l'arme perd automatiquement l'initiative pour le round suivant. Mais, deux désarmements effectués contre le porteur *au cours du même round* feront tomber l'arme ; lancez simplement 1d6 dont vous multiplierez le résultat par 30 pour connaître la distance en centimètres à laquelle se trouve l'arme et 1d6 pour la direction.

Naturellement, les deux manœuvres de désarmement n'ont pas besoin de venir du même personnage. Deux personnages peuvent se mettre d'accord pour désarmer le porteur d'une arme à deux mains ; sinon, un personnage avec des attaques multiples peut faire le travaille lui-même en un seul round.

Si un personnage se retrouve avec une arme partiellement affectée par un désarmement et qu'il a toujours une attaque à effectuer dans ce round, il peut choisir de ne pas attaquer et de récupérer sa prise sur l'arme à la place.

Exemple : Torreth et Amstard s'affrontent. Torreth est équipé d'une épée longue et d'un bouclier, Amstard d'une épée à deux mains. Les deux personnages ont deux attaques par round. Torreth a l'initiative. Il réussit à désarmer Amstard, lui faisant perdre sa prise sur l'arme. Amstard a maintenant sa première attaque du round. Il peut frapper Torreth avec son poing ganté de fer, auquel cas il n'aura toujours pas de prise sur son épée, ou il peut annuler les effets du désarmement. Il choisit cette dernière option. Il reprend sa prise sur l'arme et est prêt pour le prochain échange. Il ne subit pas de pénalité à l'initiative au round suivant.

Désarmement contre un bouclier

Le désarmement n'est que d'une utilité partielle contre un bouclier. La manœuvre n'ôtera pas le bouclier du bras du porteur mais elle le déstabilisera (changeant sa position de telle manière que le porteur ne soit plus protégé). Pour le reste du round, le porteur du bouclier perd le bonus à la CA du bouclier (et tout effet magique également). Au début du prochain round de combat, même avant que l'initiative ne soit déterminée, le personnage regagne son bonus à la CA.

Si un bouclier a d'autres propriétés, elles restent effectives, même quand le bouclier subit les effets du désarmement. Supposons, par exemple, qu'un bouclier irradie un sort de *protection contre le mal*. S'il subit un désarmement et est donc déplacé, son porteur bénéficie toujours des effets du sort. Ce n'est seulement que s'il ôte le bouclier de gré ou de force qu'il les perd.

Comme dans le cas d'une arme à deux mains, si un personnage a un bouclier ayant subit les effets d'un désarmement, et qu'il lui reste toujours au moins une attaque à effectuer dans le round, il peut choisir de ne pas la faire et de remettre plutôt en place son bouclier.

Exemple : Au début du round suivant, Jeter, l'allié d'Amstard qui porte une hallebarde, se joint au combat. Torreth a de nouveau l'initiative. Il effectue un coup ordinaire contre Amstard et le rate. Jeter choisit d'effectuer un désarmement contre le bouclier +4 de Torreth. Il y parvient. Amstard effectue son coup, ses chances grandement augmentées car le bonus du bouclier de Torreth ne rentre plus en jeu. Il abat sur Torreth un puissant coup. Torreth a une autre attaque dans le round : réalisant qu'il va être blessé, s'il n'a pas son bouclier en place, il n'effectue pas sa seconde attaque, l'utilisant pour remettre en place son bouclier.

Désarmement et armes de jets ou à projectiles

Vous pouvez effectuer la manœuvre de désarmement avec des armes de jets ou à projectiles.

Quand vous lancez des petites (P) armes, vous subissez une pénalité supplémentaire de +2 car ces armes ne pèsent pas assez lourd ; il est plus difficile pour elles de faire tomber une arme des mains de son porteur. Les armes moyennes (M) ou grandes (G) ne subissent pas cette pénalité, pas plus que les flèches, les carreaux et les pierres de fronde.

Un désarmement par arme de jet ou à projectiles ne peut être effectué que contre des armes à une main. Il échoue automatiquement contre des armes à deux mains ou des boucliers.

Désarmement par un expert

Si vous êtes un guerrier très expérimenté et que vous voulez bien subir une pénalité conséquente afin d'impressionner votre ennemi, vous pouvez effectuer un désarmement d'expert contre les armes à une main uniquement. Cela fait subir les pénalités de *deux* coups ajustés : annonce de l'intention avant l'initiative, +2 à l'initiative et -8 au toucher.

Mais, si cela touche, quand vous frappez l'arme, vous pouvez l'envoyer où vous le voulez à moins de 4 mètres de la victime. Si, par exemple, un de vos amis a perdu son épée et que votre ennemi en porte une similaire, vous pouvez par cette manœuvre désarmer votre adversaire et faire atterrir son épée juste devant votre ami. Ou, si vous combattez avec une dague et que votre ennemi a une épée que vous désirez, vous pouvez par cette manœuvre faire s'envoler sa lame en l'air ; vous laissez tomber votre dague et l'épée atterrit directement dans votre main.



Il s'agit d'un genre d'action d'un héroïsme pour le moins démesuré (après tout cela n'arrive que dans les films et les histoires de cape et d'épée les plus fous) aussi le MD peut ne pas souhaiter permettre cette option dans une campagne plus sérieuse ou réaliste. D'un autre côté, elle peut valoir un bonus en PX aux personnages qui ont la témérité de la tenter... et de la réussir !

Saisie

La saisie est un autre type de coup ajusté. Pour l'effectuer, vous devez avoir au moins une main libre ; deux mains sont préférables si vous saisissez et essayez d'immobiliser une personne.

Quand vous effectuez une saisie ; commencez comme avec un coup ajusté (annonce avant l'initiative, +1 à l'initiative et -4 au toucher).

Si vous touchez, vous avez mis votre main sur ce que vous étiez en train d'essayer de saisir : cela pouvait être l'arme d'un ennemi, un objet important que vous essayez de retrouver, ou toute chose du même genre.

Mais, ce n'est pas parce que vous tenez fermement l'objet que vous en avez le contrôle. Si une quelconque autre personne tient déjà l'objet, elle va vous affronter pour en avoir le contrôle.

Au cours du même round où vous effectuez la saisie, lancez 1d20. Votre adversaire fait de même.

Faites la différence de vos scores de Force et du résultat. Celui qui a la meilleure marge gagne la lutte acharnée.

En ce qui concerne une saisie, tous les 18 (01-50, 51-75, etc.) sont simplement des 18. Mais, dans le cas d'une égalité, c'est le plus haut pourcentage qui gagne (par exemple un 18/40 l'emporte sur un 18/30, et un 18/00 sur un 18/99, etc.).

Exemple : Rathmar le Barbare essaye de saisir l'Orbe Rubis de Blassendom des mains de son ennemi. Il réussit son jet de toucher et met sa main libre sur l'orbe.

Rathmar a une Force de 17 et son ennemi de 15. Les deux lancent 1d20.

Rathmar obtient un 10. Il réussir son jet de 7. Son ennemi obtient un 9. Il le réussit de 6. Rathmar s'empare de l'orbe.

Si vous saisissez quelque chose et que vous ratez votre jet de Force, alors vous l'avez perdu : votre ennemi a repris l'objet de votre main.

Une égalité (par exemple, si les deux ont réussi de 5 ou échoué de 2, ou toute autre égalité) entraîne un deuxième jet pendant le même round. Traitez ce second jet comme s'il s'agissait d'une seconde attaque dans le même round pour déterminer à quel moment il intervient dans le round (en d'autres mots, il s'effectue *après* que tous les personnages aient effectué leur première manœuvre du round).

Mais, tous ces jets de Force résultant d'une seule manœuvre de saisie sont comptés comme une attaque ; si un personnage peut faire deux attaques par round et que la première d'entre elles est une saisie, menant à deux ou trois jets de Force en raison de la lutte, il n'y a toujours qu'une seule attaque. Le personnage a toujours sa seconde attaque à venir dans la suite du round.

Saisir une personne

Si vous saisissez quelqu'un pour l'immobiliser contre sa volonté, vous avez besoin de consulter les règles de lutte du *Manuel des Joueurs* pages 105-106. Regardez également la section "Pugilat, lutte et arts Martiaux" ci-dessous.

Si vous saisissez quelqu'un et que vous n'utilisez qu'une seule main, deux choses jouent contre vous. D'une part, l'attaque est traitée comme un coup ajusté, avec les pénalités habituelles. D'autre part, vous êtes considéré comme ayant un score de Force inférieur de 3 points à votre score réel. Si vous avez une Force de 15 et faites une saisie, vous faites votre jet de Force comme si vous aviez un score de Force de 12.

Les scores de Force de 18 ne passent pas automatiquement à 15 ; cela dépend du bonus de pourcentage du 18. Un 18/00 passe à 18/51 ; un 18/91-18/99 passe à 18/01 ; un 18/76-18/90 passe à 18 tout court ; un 18/51-18/75 passe à 17 ; un 18/01-18/50 passe à 16; un 18 tout court passe à 15.

Si vous utilisez les deux mains, vous n'avez pas à utiliser les règles du coup ajusté ; vous pouvez faire une attaque de lutte sans l'annoncer à l'avance et ne subissez pas la pénalité de +1 à l'initiative et celle de -4 aux jets d'attaque. De plus, vous utilisez la totalité de votre score de Force. Déterminez les résultats de votre attaque comme pour une attaque de lutte.

Si votre adversaire a encore une attaque lui restant pour ce round, il peut répondre avec une attaque de lutte, de pugilat ou autre (comme en vous poignardant avec une arme courte par exemple). Si votre jet d'attaque de lutte entraîne une immobilisation d'une sorte quelconque (tout résultat du tableau "Résultats du pugilat et de la lutte" avec un "*" à côté), il a une pénalité de -4 au toucher pour toute attaque sauf une attaque de lutte. Mais, il peut utiliser son attaque pour essayer de briser votre saisie (en utilisant la tactique du jet de force décrite ci-dessus, sous la description de la saisie).

Saisir un monstre

Les mêmes règles s'appliquent à la saisie des monstres... mais il y a deux autres choses à considérer.

Aucun score de Force. La plupart des monstres ne sont pas donnés avec un score de Force. Cela rend les comparaisons un petit peu difficile. En général, si la situation se présente, le MD devrait décider pour lui-même quelle Force a un monstre spécifique.

Voici une règle grossière pour donner une approximation du score de Force: déterminez le montant maximum des dégâts que le monstre peut faire avec son attaque individuelle la plus importante. Cela sera votre nombre de base (en d'autres mots, s'il fait 1-8 points de dégâts avec sa pire attaque, vous prenez comme nombre de base 8).

Si le monstre a des attaques multiples, ajoutez 1 point au nombre de base par attaque supplémentaire.

Ajoutez 8 points au nombre si le monstre est un animal connu pour sa capacité de bête de somme, de bât ou de monte (chevaux, pégases, chameaux) ou comprend des éléments de ce genre d'animaux (comme l'hippogriffe).

Le MD peut ensuite ajuster ce nombre comme il l'entend.

Le résultat est une mesure approximative de la Force du monstre (c'est vrai qu'il y a de nombreux exemples qui ne cadrent pas avec cette règle. Mais il faut bien commencer par quelque chose).

Exemple: Le palefroi de la nuit a trois attaques qui font 2-8/4-10/4-10. Son attaque la plus importante fait 10 (notre nombre de base) ; il a deux attaques supplémentaires par round (+2 donc au nombre de base) ; c'est un animal du genre cheval (donc +8). Score final de Force: 20.

Différence de taille. De plus, la taille relative des deux combattants est importante. Les humains sont des «monstres» de taille moyenne (M). Ils ont un avantage quand ils saisissent des petits monstres (comme les gobelins, les imps et les enfants par exemple) et un désavantage quand ils saisissent des plus grands (dragons, golems et hippopotames, par exemple).

Considérez la Force d'un personnage comme étant supérieure de 3 points quand il saisit un monstre plus petit ou lutte avec lui, et inférieure de 6 points quand il saisit un plus grand ou lutte avec lui (ce bonus ou cette pénalité est *divisé par deux* pour les PNJ et les personnages des races demi-humaines; ainsi, les petites-gens, les gobelins, les kobolds et les gnomes sont à -3 quand ils luttent avec des adversaires de taille moyenne comme des humains ; les nains, comme ils sont très proches de la taille humaine, ne sont pas dans ce cas-là ; les humains ont simplement un bonus de +1 à leur Force quand ils luttent avec des petites-gens, des gobelins, des kobolds et des gnomes).

La saisie ne peut se faire qu'avec les mains. Le personnage peut porter des gants ou même les cestes décrits dans le chapitre *Equipement* de ce livre, mais ne peut tenir toute autre arme dans la main qui saisit

Retenir une attaque

C'est une manœuvre non-offensive.

Retenir une attaque est une manière pour un personnage de remettre à plus tard dans le round de combat l'accomplissement de son attaque. Elle est généralement effectuée quand le personnage espère que les circonstances de la bataille vont changer de telle manière qu'il puisse porter un coup à un endroit qui est pour l'instant trop bien défendu. Les archers utilisent pas mal cette manœuvre, afin de viser plus efficacement.

Pour retenir une attaque, le personnage, quand il est temps pour lui d'annoncer son intention, dit : «Je retarde ma manœuvre». Le combat passe au personnage suivant.

Ensuite, une fois que tout le monde a agit dans le round, et que les secondes attaques sont déterminées, le MD demande de nouveau au personnage ce qu'il veut faire ; il peut effectuer son action à cet instant. S'il ne le fait pas, il annule cette attaque.

Personnages avec des attaques multiples

Si un personnage a déjà des attaques multiples dans un round, il peut quand même retenir n'importe laquelle ou toutes ses attaques. Cela peut rendre les choses un petit peu compliquées, mais ce n'est pas véritablement problématique.

Exemple: Dans leur combat, Rathmar le Barbare (qui a une attaque par round), Drusilla la Vierge-à-la-Lance (qui en a deux par round) et Lacksley l'Archer (qui a trois attaques pour deux rounds) sont en train d'affronter un combattant de la jungle (deux attaques par round) et son monstrueux allié, un jaguar (trois attaques par round).

Au cours de ce round, Lacksley souhaite tirer sur le jaguar, mais il est toujours pris dans un piège à ours et Drusilla est entre lui et le jaguar.

Les personnages-joueurs gagnent l'initiative. Drusilla utilise sa première attaque pour porter un coup de lance au combattant de la jungle. Rathmar utilise sa seule attaque pour lancer sa hache sur le jaguar. Lacksley annonce qu'il retient sa manœuvre. Maintenant, il est temps pour les monstres de répondre ; le combattant de la jungle attaque Drusilla avec sa propre lance et le jaguar saute sur Rathmar et utilise une de ses deux attaques de griffes.

Voici venu le temps des manœuvres secondaires. Drusilla manque son second coup. Rathmar n'a pas de second coup. Il est temps pour Lacksley d'agir. Il demande au MD si Drusilla a changé de position et le MD décide que c'est le cas. Il tire, touchant le jaguar. Le combattant de la jungle touche Drusilla de nouveau avec son second coup et le jaguar lacère Rathmar avec son second coup de griffes.

C'est au tour des manœuvres tertiaires. Lacksley, en raison de sa manœuvre retenue, effectue maintenant ce qui aurait dû être sa manœuvre secondaire. Il tire de nouveau sur le jaguar, le tuant;



la bête lâche Rathmar avant de pouvoir lui infliger sa troisième attaque, une morsure fatale ou même une étreinte encore plus mortelle.

Parade

Consultez le *Guide du Maître* page 72, à la règle optionnelle "Parade".

C'est une des façons de simuler un guerrier sur la défensive ; la manœuvre optionnelle de parade présentée ici est différente.

Pour effectuer cette parade, vous devez annoncer avant la détermination de l'initiative que vous allez parer (si vous avez plus d'une attaque par round, vous devez annoncer combien seront consacrées à parer).

Ensuite, durant le round, la première fois qu'un attaquant vous frappe (même si c'est avant votre tour de frapper) vous résolvez votre parade. Lancez pour toucher votre adversaire contre sa CA (avec tous les bonus de bouclier, d'objets magiques, etc.). Vous pouvez utiliser votre arme avec sa chance normale de toucher, ou votre bouclier avec un +2 à votre chance normale de toucher (plus tous les bonus magiques que le bouclier peut conférer). Si vous touchez, son attaque est parée et ne vous fait aucun dégât.

Vous pouvez parer des armes lancées, mais pas des projectiles (carreaux, flèches, pierres de frondes, *projectiles magiques,* etc.).

Choix des parades

Vous n'avez pas nécessairement besoin de parer la toute première attaque effectuée contre vous... bien que cela soit la manière la plus simple de procéder. Si vous préférez, vous pouvez choisir quel attaquant vous allez parer.

Exemple : Amstard combat un ogre et son idiot de bouffon gobelin. Avant que l'initiative ne soit déterminée, il annonce qu'il va utiliser une de ses deux attaques pour parer.

Les PNJ gagnent l'initiative et attaquent. Le bouffon commence. Amstard annonce qu'il ne pare pas cette attaque. Le bouffon le touche, lui faisant des dégâts ridicules. Ensuite l'ogre attaque. Amstard annonce qu'il pare cette attaque. L'ogre lance pour toucher et réussit ; Amstard lance pour toucher et réussit à parer.

Ensuite, c'est au tour du personnage-joueur. Amstard a toujours une attaque et la lance sur l'ogre.

Si un personnage retient sa parade, anticipant qu'un autre attaquant quelconque va s'en prendre à lui, mais que cette attaque ne se matérialise jamais (par exemple, parce que cet adversaire spécifique est allé quelque part ailleurs), et qu'il subit toujours des attaques ce round, il peut utiliser cette parade contre l'une des ces autres attaques. Il ne peut pas, par contre, l'appliquer contre une attaque qui a déjà été faite.

Parades avec arme d'hast

Si vous portez une arme d'hast, vous pouvez parer une attaque d'un autre personnage portant une arme d'hast, même si ce personnage est en train d'attaquer quelqu'un d'autre. Pour ce faire, vous devez être à portée soit de l'attaquant soit de la victime projetée.

Exemple : Amstard porte une hallebarde derrière le mur de bouclier que ses amis ont constitué. Il annonce avant la détermination de l'initiative qu'il utilisera une des actions sous la forme d'une parade et l'autre comme une attaque. Après l'initiative, un PNJ attaque Drusilla avec un glaive. Bien que le porteur du glaive soit hors de portée d'Amstard, Drusilla est juste devant Amstard, facilement à sa portée. Il lance pour sa parade, contre la CA du porteur de glaive et touche ; il pare l'attaque. Quand il est temps pour les PJ d'attaquer, Drusilla abat le porteur de glaive et Amstard dirige sa hallebarde contre une autre ennemi.

Parade avec une arme à projectile

Dans des situations désespérées, un personnage peut parer avec une arme à projectiles qu'il tient (un arc, une arbalète, un lance-pierre, mais pas une fronde). S'il la réussit, l'arme est par contre abîmée ; l'attaque de l'ennemi l'a détruite. Il peut continuer à parer avec jusqu'à ce qu'elle soit complètement détruite (les règles de détérioration des armes et des armures apparaissent dans le chapitre *Equipement* de ce livre), mais elle ne peut jamais être réutilisée pour sa destination initiale.

Parade du GdM

Même si vous utilisez cette manœuvre de parade, vous pouvez toujours employer l'option de parade du *Guide du Maître,* page 72.

Incidemment, comme la parade du *GdM* compte contre toutes les attaques arrivant sur le guerrier au cours du round, ce dernier a besoin d'annoncer, avant la détermination de l'initiative, qu'il effectue une manœuvre de parade pour le bonus de CA.

Blocage

Avec la manœuvre de blocage, vous vous déplacez près de votre ennemi (juste devant lui) et utilisez soit une arme soit votre bouclier pour bloquer, ou piéger, son arme – généralement en la pressant contre lui afin qu'il ne puisse plus bouger.

Cela ressemble à un coup ajusté sauf que *vous n'avez pas à l'annoncer avant la détermination de l'initiative* et ne subissez pas la pénalité de +1 à l'initiative. Mais vous subissez toujours la pénalité de -4 au jet d'attaque.

Si vous réussissez à toucher, la victime ne peut utiliser son arme bloquée



jusqu'à ce que le blocage cesse et vous ne pouvez utiliser l'arme bloquante ou le bouclier jusqu'à ce que le blocage cesse.

Quand le blocage est effectué pour la première fois, la victime a une chance de lutter en utilisant un jet de Force exactement de la même manière que dans la manœuvre de saisie. S'il réussit, il garde son arme dégagée ; s'il lui reste des attaques dans ce round, il peut toutes les utiliser. S'il échoue, l'arme reste bloquée pour le reste du round ; la victime perd une de ses attaques pour le round (si elle n'en avait qu'une, elle n'a plus de chance jusqu'au prochain round); mais au round suivant et dans ceux à venir, sa première tentative de lutte de chaque round n'est pas comptabilisée dans le cadre de ses attaques disponibles (les tentatives subséquentes dans le même round sont, elles, comptabilisées).

Il est possible de bloquer quelqu'un avec une arme à projectiles que vous portez (sauf avec une fronde ordinaire). Pendant qu'elle est utilisée pour bloquer, elle ne peut être utilisée comme arme à projectiles. Si elle était armée (une flèche était encochée, un carreau installé, ou une pierre se trouvait dans la poche lance-pierre), elle perd le projectile dans la lutte ; le personnage doit la recharger plus tard.

Traction/Croche-pied

Cette manœuvre est conçue pour mettre à terre un adversaire.

Quand il utilise la manœuvre traction/croche-pied, l'attaquant annonce son intention quand c'est à son tour d'attaquer. Il décrit au MD la méthode qu'il emploie, afin qu'il puisse décider si cela est impossible.

Si c'est possible, l'attaquant fait un jet normal contre la CA de la victime, comme tout jet d'attaque.

La cible fait ensuite un jet d'1d20 sous sa Dextérité. Si ce jet est réussi, elle reste debout. Sinon, elle tombe. Les ajustements à la Dextérité comprennent :

+6 la cible ne se déplace pas
-3 la cible n'est pas consciente de l'attaque

La manœuvre traction/croche-pied est plus facile à faire sur quelqu'un qui se déplace et qui n'est pas conscient de votre présence. Une cible qui se tient immobile (ne marchant pas et ne courant pas) et qui est consciente de son attaquant est très difficile à mettre à terre.

Utilisation d'une arme d'hast

Les armes d'hast (et n'importe quelle autre arme avec des éléments similaires à une perche – bâtons, lances, lances de fantassin, etc.) sont de bonnes armes quand vous essayez de faire une manœuvre de traction/croche-pied.

Vous pouvez par exemple le faire contre quelqu'un qui se trouve à la portée maximale de votre arme sans pénalité supplémentaire pour toucher.

Vous pouvez utiliser cette manœuvre avec une arme d'hast contre des animaux en mouvement ; il y a une pénalité de -6 au toucher, si l'animal est grand (G) mais vous ne pouvez même pas essayer cette manœuvre contre un grand animal *sans* un manche quelconque.

Et, finalement, elles sont très utiles pour mettre à terre des cavaliers sur leur monture. Avec un attrape-homme ou une arme d'hast (bien que cela ne soit pas possible avec un bâton, une lance ou une lance de fantassin), vous pouvez attaquer un cavalier monté et avoir une bonne chance de le jeter à bas de son cheval. Les ajustements de Dextérité donnés ci-dessus s'appliquent également aux chances du cavalier de rester en selle.

Assommer

Assommer quelqu'un – c.-a-d. le frapper sur la tête pour le mettre K.O. – est une manœuvre que vous pouvez entreprendre quand vous souhaitez capturer un ennemi vivant (ou juste l'handicaper sans le tuer).

Pour ce faire, le personnage attaquant fait un coup ajusté avec un -4 supplémentaire au toucher (soit -8 au total, plus les pénalités habituelles des coups ajustés consistant à annoncer la manœuvre avant la détermination de l'initiative, et le +1 à celle-ci).

Si l'attache touche, le personnage détermine les dégâts normaux pour l'arme. Il obtient 5% de chance de faire s'évanouir la victime (comme dans les règles de pugilat/lutte) pour chaque point de dégât qu'il inflige, jusqu'à un maximum de 40%.

Exemple : Sir Amstard souhaite assommer un adversaire noble plutôt que de le tuer. Heureusement, même avec une pénalité de -8, il réussit à toucher son ennemi. Avec son épée, il lui inflige 6 points de dégâts. Cela lui donne une chance de 6 x 5% = 30% de provoquer un K.O. instantané. Sur son jet de pourcentage, il obtient un 42. Il échoue cette fois ci. Il essayera de nouveau.

Les dégâts infligés par les attaques pour assommer sont du même type que ceux qu'infligent les attaques de pugilat; en d'autres termes, seuls 25% sont des dégâts normaux, ou "permanents". Les autres 75% sont temporaires et disparaissent après un court laps de temps, comme nous en discuterons dans la suite de ce chapitre.

Si vous utilisez une arme spéciale ou magique pour assommer, *ne comptez pas le bonus au toucher ou aux dégâts de l'arme.* Vous n'utilisez pas l'arme de la manière prévue ; vous touchez votre cible avec le plat de l'arme, avec la poignée ou le pommeau, etc. De ce fait, ces bonus comptent pour rien.

Quand elle est effectuée sur un personnage endormi ou magiquement im-



mobilisé, cette manœuvre touche automatiquement. Les chances de K.O. passent à 10% par points de dégâts infligé, jusqu'à 80%. Cependant si le jet de pourcentage est compris entre 81 et 100, la victime n'est pas mise K.O. – elle a été réveillée par l'attaque. (Pourquoi tenter une telle manœuvre sur une cible déjà endormie ? Parce que vous souhaitez la kidnapper ou la faire sortir discrètement d'une cellule et que vous ne pouvez risquer qu'elle se réveille et alerte les gardes.)

Cette manœuvre ne peut être effectuée qu'avec des armes de mêlée ou à mains nues ; elle ne peut être accomplie avec des armes à projectiles.

Cette manœuvre n'est utilisable que sur les monstres petits (P) ou moyens (M) ; elle ne fonctionnera pas sur des monstres plus grands comme les dragons. Ils ne peuvent pas être mis K.O. par cette manœuvre.

Coup de bouclier

Le coup de bouclier est une manœuvre très simple. Si vous utilisez un bouclier de poing, un petit bouclier ou un bouclier moyen, vous pouvez l'employer aussi bien pour attaquer que pour vous défendre.

Quand votre tour d'attaquer arrive, annoncez simplement que vous faites un coup de bouclier et faites votre jet d'attaque. Vous n'avez aucun bonus d'attaque en raison du bouclier, quels que soient son enchantement magique ou sa taille.

Un coup de bouclier provoque 1-3 points de dégâts plus les bonus de Force. Une fois que vous avez donné un coup de bouclier, vous perdez les bonus à la CA du bouclier pour le reste du round de combat à partir de cet instant et ce jusqu'à votre prochaine attaque (si vous avez une attaque plus tard dans le round, vous regagnez alors votre bonus à la CA ; si vous n'avez aucune attaque jusqu'au prochain round, vous regagnez ce bonus au tout début du round suivant).

C'est une bonne manœuvre à effectuer quand vous avez laissé tomber votre arme car elle fera un tant soit peu plus de dégâts qu'une attaque à main nue.

Charge au bouclier

Cette manœuvre ressemble à une combinaison des manœuvres traction/croche-pied et coup de bouclier.

L'attaquant doit commencer à au moins 3 mètres de la victime et doit avoir un bouclier moyen ou un grand bouclier. Le principe est de courir à pleine vitesse vers sa victime, espérant la blesser et la jeter à terre.

Comme avec un coup de bouclier, l'attaquant n'a pas de bonus pour toucher avec son bouclier, pas plus qu'il n'a le bonus à la CA de son bouclier à partir du moment où il commence la manœuvre et ce jusqu'à sa prochaine attaque.

S'il touche, il fait des dégâts égaux à ceux du coup de bouclier, et la cible doit faire un jet de 1d20 sous sa Dextérité pour rester debout. La cible applique ces modificateurs à sa Dextérité :

+3	la cible était en train de se déplacer vers l'attaquant
+3	la cible ne bougeait pas
-3	la cible est frappée par derrière
-3	la cible n'est pas consciente de l'attaque

Comme vous pouvez le voir, il est plus facile de jeter la cible à terre ainsi qu'avec traction/croche-pied.

Mais, l'attaquant a également une chance d'être jeté à terre.

S'il rate son jet de toucher, il se projette contre la cible et ne lui inflige pas de dégâts. Il doit faire un test de Dextérité avec une pénalité de -6 ; s'il le réussit, il est toujours debout, mais s'il échoue, il est à terre. De toute façon, la cible reste debout.

Même s'il réussit son jet d'attaque, il a toujours une chance de tomber. L'attaquant fait un jet d'1d20 sous sa propre Dextérité non ajustée. S'il le manque, il tombe également.

Coup/riposte

Il s'agit de la manœuvre de base du combat et elle est incluse ici juste par souci d'exhaustivité.

Avec la manœuvre coup/riposte, l'attaquant utilise l'arme qu'il a en main et frappe, la projette ou porte un coup de taille sur la victime présumée. S'il la touche, l'attaque provoque les dégâts appropriés à l'arme et au bonus de Force de l'attaquant.

"Frapper" avec une arme à projectiles ou avec une arme de lancer consiste à tirer avec l'arme ou à la lancer sur votre cible. En général, vous dites "tirer" au lieu de "frapper" quand vous annoncez votre manœuvre.

Manœuvres surprises ou éclair

Toutes ces manœuvres, et les nombreuses possibilités qu'elles fournissent aux personnages de personnaliser leurs styles de combat, devraient vous donner l'idée que le MD devrait encourager les manœuvres et les styles chaotiques, extravagants et intéressants dans les combats. C'est tout de même un tant soit peu plus intéressant que le combat ordinaire fait d'échanges de coups.

De ce fait, le MD devrait récompenser les efforts créatifs et intelligents dans le combat en accordant des bonus au toucher et aux dégâts.

Exemples :

Un héros légèrement protégé avec la compétence diverse Acrobatie pourrait charger un ennemi, puis utiliser ses talents d'acrobate pour sauter par dessus lui et le frapper par derrière ; le MD peut



lui donner un bonus au toucher en plus pour frapper une partie du corps de la cible non protégée par un bouclier.

Un arbalétrier pourrait utiliser un coup ajusté contre la corde tenant un lustre, provoquant l'écrasement de celui-ci sur la tête du méchant ; au lieu de subir une pénalité d'attaque importante pour un tel tir absurde, le MD peut donner au joueur un bonus d'attaque pour la surprise, plus un changement dans le pourcentage pour le K.O., comme dans les règles "Attaquer sans tuer" (Manuel des Joueurs, *page 105).*

Un bretteur avalant une volée d'escaliers avec des gardes à ses trousses pourrait faire tomber une pile de barriques sur les escaliers derrière lui ; le MD pourrait lui donner une manœuvre traction/croche-pied contre chacun des gardes, et même une chance augmentée de toucher, pour avoir tenté cette manœuvre classique.

D'un autre côté, un joueur peut arriver avec un plan ou une manœuvre qui est simplement absurde ou abusif dans la campagne. Le MD peut donner à une telle manœuvre des malus au toucher et aux dégâts.

Exemples :

Le joueur de Rathmar décide que si Rathmar fait des grimaces à un orque qu'il est en train de combattre, l'orque sera effrayé et fuira. Quand Rathmar le tente, l'orque décide de faire des grimaces à son tour, puis de commencer à découper Rathmar en lanières.

Par la suite, après un certain temps passé à la guilde des guérisseurs, Rathmar est dans une meilleure armure et se retrouve dans un âpre combat avec un autre orque. Rathmar dit qu'il va faire un roulé-boulé entre les jambes de l'orque, se relever derrière lui et le couper en deux par derrière. Mais, son joueur a oublié de considérer que Rathmar est dans une armure de plates encombrante et ne connait rien aux acrobaties. Le MD assigne à Rathmar une pénalité importante à son jet de Dextérité quand il tente sa manœuvre. Rathmar termine sa manœuvre étendu sur le dos, se cognant contre les jambes de l'orque, ce dernier le surplombant. Le MD assigne à l'orque un bonus pour toucher Rathmar en raison de la position ridicule du héros.

Ne dites pas non : déterminez la difficulté

Voici une règle de bon sens, quand un personnage-joueur essaye quelque chose d'étrange ou d'osé dans un combat : ne dites pas non à cette proposition, déterminez simplement la difficulté de la manœuvre dans votre tête, donnez-lui une idée générale de cette difficulté et laissez-le essayer.

Une manière facile de faire ça est d'assigner un "facteur de difficulté" de 1 à 10 à toute manœuvre spéciale. Ensuite, le personnage doit faire un jet sous la caractéristique (Dextérité, Force, etc.) qui semble le plus proche de la tâche... puis soustrayez le facteur de difficulté de cette caractéristique. S'il réussit à avoir un jet inférieur ou égal à son score de caractéristique diminué de ce facteur, il a réussi sa tâche.

Exemple : Drusilla souhaite essayer la même manœuvre que celle qu'a raté Rathmar. Elle n'a pas non plus d'entraînement acrobatique, mais elle porte une légère armure de cuir. Le MD pense que cela sera un peu difficile pour elle (mais pas autant que pour Rathmar) et assigne à la manœuvre un facteur de difficulté de 5 si elle laisse sa lance derrière elle. Il sera de 8 si elle essaye de conserver sa lance pendant la manœuvre. Il dit au joueur de Drusilla que c'est difficile mais possible, et que cela devient quasiment impossible si elle utilise sa lance. A contre-coeur, elle abandonne sa lance et tire une épée courte avant de tenter la manœuvre.

Son score de Dextérité est de 13 ; avec la pénalité de -5, sa Dextérité modifiée est de 8. Lors de son action pendant le combat, elle tente la manœuvre et lance 1d20 sous sa Dextérité modifiée. Elle obtient un 8 : Drusilla passe entre les jambes de l'orque, se relève derrière lui et lui plonge son épée courte avant qu'il ne sache ce qui le frappe. Le MD lui donne un +4 arbitraire au toucher pour la surprise due à la manœuvre.

Quelqu'un avec la compétence diverse Acrobatie peut être capable d'effectuer le même roulé-boulé sans pénalité, ou avec une pénalité dictée seulement par le type d'armure qu'il porte. Voir le tableau des "Ajustements d'armure pour la lutte" à la page 106 du Manuel des Joueurs *; ces ajustements fonctionneront aussi bien dans cette situation.*

Une autre chose à faire, lorsqu'une manœuvre a toutes les chances de fonctionner si la cible visée ne la voit pas venir, est de décider de la chance que la cible a de la voir. Ce facteur de difficulté pourrait être un bonus ou une pénalité, en fonction du degré d'évidence de la manœuvre et pourrait donc être compris entre -10 et 10. Le MD devrait faire lancer à la cible visée 1d20 sous son Intelligence modifiée. Si elle obtient un résultat inférieur ou égal à ce nombre, elle voit la manœuvre venir et est capable de l'éviter. Si elle échoue, le MD pourrait donner à l'attaquant des chances normales de succès, ou même la faire réussir automatiquement.

Exemple : Amstard est dans une querelle de rue avec une grosse brute de combattant ; ils se sont à moitié assommés l'un l'autre et Amstard a été simplement jeté à terre. Son joueur annonce qu'il essaye une ruse classique : il prend subrepticement une poignée de sable et, alors qu'il se relève pour retourner au combat, il la balance dans le visage de son adversaire, l'aveuglant.

C'est une ruse raisonnable à essayer. Le MD décide que les chances de la brute de s'imaginer la manœuvre d'Amstard sont directement proportionnelles à la discrétion d'Amstard en ramassant le sable. Il dit à Amstard de faire



un jet sous sa Dextérité non modifiée, quand il ramasse le sable... et le nombre qu'il obtient à son jet sera le facteur de difficulté assigné à la brute pour voir la manœuvre venir.

La Dextérité d'Amstard est de 13. Il obtient un 10 sur 1d20, réussissant son jet de 3. L'Intelligence de la brute est de 10, avec un facteur de difficulté de 3, son Intelligence modifiée est de 7. Secrètement, le MD lance 1d20 pour la brute, obtenant un 8 ; la brute n'a pas vu la manœuvre venir. Mais le joueur d'Amstard ne peut le dire jusqu'à ce que son personnage ait accompli sa manœuvre.

Amstard lance maintenant le sable ; cela compte comme une attaque. Le MD lui donne une chance normale de succès. Amstard réussit à toucher la brute et cette dernière est à présent temporairement aveuglée...

C'est ainsi que le processus théorique fonctionne. Les joueurs devraient avoir l'opportunité de simplement essayer n'importe quelle manœuvre qu'ils peuvent imaginer et le MD devrait imaginer les probabilités de succès de chaque tentative. *Rien ne devrait être impossible à essayer simplement parce que ce n'est pas spécifiquement envisagé par les règles.*

Manœuvres en campagne

Toutes les manœuvres et approches ci-dessus peuvent être utilisées dans n'importe quelle campagne d'*AD&D*®. Il y a deux choses dont vous devriez vous rendre compte à leur sujet.

D'une part, elles ajoutent une certaine richesse dans les détails à vos combats. En les utilisant, vous pouvez simplement faire dans un combat tout ce que vous pouvez imaginez que vos personnages font. Mais, le revers de la médaille est que cela ajoute un niveau de complexité à vos combats ; les joueurs et le MD doivent penser d'avantage aux manœuvres individuelles et aux situations de combat. Mais, nous vous recommandons de ne pas utiliser ces manœuvres avant d'avoir déjà une maîtrise assurée du système de combat et de pouvoir mener un combat de base avec peu ou pas de difficultés.

D'autres part, elles permettront aux personnages-joueurs d'être plus colorés et efficaces dans les combats, le revers de la médaille étant que les PNJ et les monstres peuvent être dans le même cas. Cela sera un dur réveil pour les personnages-joueurs quand ils rencontreront une bande de guerriers mauvais aussi polyvalents et accomplis qu'eux.

Pugilat, lutte et arts martiaux

Le pugilat et la lutte sont décrit dans le *Manuel des Joueurs*, pages 105-106. Nous allons approfondir quelque peu ces règles ici et introduire des règles pour les manœuvres de base des arts martiaux de type extrême-oriental.

Spécialisation au pugilat et à la lutte

Bien que chaque personne ait une certaine connaissance du pugilat et de la lutte, pouvant ainsi être considérée comme ayant une "compétence martiale", vous pouvez maintenant vous spécialiser dans l'une des deux techniques.

Pour ce faire, vous devez consacrer une unité de compétence martiale pour cette technique. N'importe quel personnage de n'importe quelle classe peut se spécialiser au pugilat ou à la lutte (*ou* aux arts martiaux décrits plus loin). Mais à l'exception du moine-guerrier décrit dans le *Manuel Complet du Prêtre*, aucun personnage autre qu'un combattant mono-classé ne peut se spécialiser dans plus d'une de ces techniques. Un combattant mono-classé peut se spécialiser dans les deux, mais ne peut commencer à joueur qu'avec une seule d'entre elles. Un guerrier du 1er niveau pourrait se spécialiser à l'épée longue et au pugilat s'il le souhaite. Un roublard qui ne peut prendre aucune spécialisation dans une arme, peut toujours prendre *une* spécialisation dans un style de combat non armé.

Combattre avec des spécialisations de style (c.-a-d. à une arme, à deux mains, etc.) ne donne aucun bonus au pugilat, à la lutte et aux arts martiaux. Ces spécialisations ne sont utiles qu'avec des armes de mêlée.

Attaques normales de pugilat

Revoyez les règles du pugilat dans le *Manuel des Joueurs*, page 105. Rappelez-vous qu'un coup de poing normal inflige 1-2 points de dégâts (plus les bonus de Force), qu'un coup de poing avec un gantelet en métal provoque 1-3 points de dégâts (plus les bonus de Force), et que 75% de tous les dégâts sont *temporaires* et disparaissent quelques minutes après que le combat ait cessé.

Un personnage peut retenir son coup de poing, n'infligeant ainsi aucun dégât, ou seulement ses dégâts de coup de poing (sans le bonus de Force).

Spécialisation au pugilat

Si un personnage dépense une unité de compétence martiale au pugilat pour se spécialiser, il obtient les bénéfices suivants :

- un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque avec le pugilat ;
- un *bonus sur tableau* de +1 à tous les dégâts avec le pugilat ;
- une attaque supplémentaire de pugilat par round (les deux mains doivent être libres, ne tenant rien, pour que le personnage obtienne ce bénéfice) ;
- si le personnage retient son coup de poing, il peut également refuser d'in-

fliger le bonus de +2 aux dégâts que lui confère la spécialisation.

Le bonus sur tableau reflète la précision supérieure du personnage au pugilat. Comme vous le savez déjà, quand le personnage réussit à toucher, le résultat du jet détermine la manœuvre qui est effectuée ; vous utilisez le tableau de la page 106 du *Manuel des Joueurs,* le résultat étant également utilisé pour déterminer la manœuvre utilisée.

Mais sur un jet réussi, le spécialiste du pugilat peut modifier ce résultat. S'il a le bonus sur tableau de +1, il peut choisir une manœuvre supérieure ou inférieure d'un cran sur le tableau.

Exemple : Sir Amstard donne un coup de poing à un troll (il est téméraire, après tout). Il obtient un 12 au toucher, et cela lui suffit pour réussir. Sur le tableau des "Résultats de pugilat et de lutte", nous voyons qu'il s'agit d'un coup aux reins, faisant 1 point de dégât, avec 5% de chances de K.O. Mais Amstard est un spécialiste du pugilat, avec un bonus sur tableau de +1. Il peut choisir au lieu de ce résultat, un 11-crochet (faisant 2 points de dégâts et ayant 9% de chances de K.O.) ou un 13-crochet (faisant 2 points de dégâts et ayant 10% de chances de K.O.). Il transforme sa manœuvre d'un 12-coup aux reins en un 13-crochet.

Seul un personnage spécialisé dans le pugilat et ayant donc un *bonus sur tableau* peut affecter ses résultats de pugilat de cette manière.

Un personnage utilisant des cestes ajoute les bonus au toucher et aux dégâts de sa spécialisation au pugilat aux dégâts infligés par les cestes. S'il s'est également spécialisé aux cestes, il peut décider, round par round, quel bonus s'applique. De plus il peut utiliser le résultat du jet d'attaque du ceste pour déterminer quelle manœuvre de pugilat a été utilisée avec l'attaque ; il utilise toujours les dégâts du ceste au lieu de ceux de la manœuvre, mais a également la possibilité de faire un K.O. Cela rend les combats avec les cestes un petit peu plus compliqués, et le MD peut donc ne pas autoriser cette règle s'il le veut.

Il est possible pour un combattant d'augmenter ses capacités de pugilat : voir «Poursuite d'une spécialisation», ci-dessous.

Attaques normales de lutte

Revoyez les règles de lutte du *Manuel des Joueurs,* page 105. Chaque mouvement de lutte réussi inflige 1 point de dégât (plus le bonus de Force, si l'attaquant le désire) ; une prise continue provoque 1 point de dégât supplémentaire cumulatif par round à la suite du premier.

Dans une lutte, chacun des deux personnages essaye de toucher l'autre – en utilisant les jets d'attaque normaux contre la CA de l'adversaire et en utilisant les "Ajustements à la classe d'armure pour la lutte" de la page 106 du *Manuel des Joueurs* pour les ajustements au toucher.

Dans un seul round de combat, un personnage peut effectuer une attaque de lutte sur un autre avec les résultats normaux donnés sur le tableau de pugilat et de lutte de la même page. Pour les résultats de lutte de ce tableau marqués d'un astérisque (*), l'attaquant, s'il a réussi, peut maintenir sa prise jusqu'à ce qu'elle soit rompue ; utilisez les règles de jet de Force données pour la manœuvre de saisie afin de déterminer le moment où la prise est rompue.

Un personnage peut retenir son mouvement de lutte ; il peut ne faire aucun dégât ou uniquement le point associé à chaque round pendant lequel la manœuvre se poursuit, ou ce point plus le bonus de Force auquel il a droit, selon son désir.

Comme les dégâts de pugilat, ceux dus à la lutte sont temporaires.

Spécialisation à la lutte

Si un personnage dépense une unité de compétence martiale pour la lutte, et s'y spécialise, il obtient les bonus suivants :

- un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque de lutte ;
- un bonus de +1 à tous ses dégâts de lutte (cela veut dire que toutes les manœuvres feront 2 points de dégâts plus le bonus de Force, et une prise continue fera cumulativement 1 point de dégât supplémentaire par round en plus) ;
- un *bonus sur tableau* de +1 pour toutes les attaques de lutte ;
- il gagne un bonus de +2 à la Force, seulement quand il maintient une prise de lutte (c.-à-d. qu'un personnage avec une Force de 15 a en fait une Force de 17 quand il maintient une prise de lutte, mais seulement pour cela) ;
- quand il choisit de retenir ses dégâts de lutte, le personnage peut également retenir son bonus de +2 aux dégâts dû à sa spécialisation.

Donc, si par exemple, il a un bonus sur tableau de +1, et obtient un 16 au toucher (coup de coude), il peut choisir à la place un croc en jambe ou une clé de bras. Il en décidera en fonction de sa situation actuelle : s'il est dans son intérêt de mettre son adversaire au sol, il choisira un croc en jambe, et s'il est préférable pour lui d'avoir une manœuvre qui lui permet de maintenir son adversaire de round en round, il choisira une clé de bras.

Il est possible pour un combattant d'augmenter ses capacités de lutte : voir "Poursuite d'une spécialisation", ci dessous.

Arts martiaux

Comme vous l'avez vu dans le *Manuel des Joueurs,* chacun



sait comment donner un coup de poing ou lutter.

Les arts martiaux, cependant, sont un autre problème. Tout personnage ne saura pas dans une campagne normale de style médiéval comment utiliser les arts martiaux de style extrême-oriental.

Les arts martiaux décrits dans cette section ne sont équivalents à aucun style de combat réel ; ils sont une combinaison de manœuvres d'arts martiaux génériques dans la tradition des films de kung fu.

Ces arts martiaux ne sont disponibles dans la campagne que si le MD décide que les personnages peuvent les apprendre. Il doit d'abord décider s'il souhaite que les personnages soient capables d'utiliser ces manœuvres dans sa campagne, ce qui tendra à lui donner une couleur plus extrême-orientale ; ensuite, s'il souhaite les utiliser, il aura besoin d'établir une histoire de ces capacités de combat. Habituellement, elles ont été développées par une quelconque civilisation éloignée et un commerce récent avec cette culture a amené quelques pratiquants et enseignants de cet art dans la société des personnages-joueurs.

Pour apprendre les arts martiaux à leur niveau de base, le personnage dépense une unité de compétence martiale. Une fois ceci fait, il peut utiliser les arts martiaux de la même manière que les autres gens utilisent pugilat et lutte, comme nous allons le décrire immédiatement ci-dessous.

Résultats des arts martiaux

A son niveau de base, le talent des arts martiaux est utilisé exactement comme le pugilat et la lutte. Un combat d'arts martiaux intervient quand un personnage attaque avec ses mains nues, ses pieds et même sa tête. Aucune arme n'est utilisée (un personnage peut tenir une arme dans une main et rien dans l'autre, attaquant avec son arme pendant un round et avec sa compétence en arts martiaux le suivant).

Comme avec le pugilat, les dégâts des arts martiaux sont traités d'une manière légèrement différente. Les dégâts de toute attaque à mains nues d'arts martiaux sont divisés en deux parties ; 25% des dégâts de l'attaque sont des dégâts normaux, tandis que les 75% restants sont temporaires. Le *Manuel des Joueurs*, page 106, parle des dégâts temporaires, comme dans ce chapitre, la section "Récupération" ci-dessous.

Quand il attaque avec les arts martiaux, le personnage fait un jet d'attaque normal contre la classe d'armure normale de la cible (si le personnage attaquant a une armure, il subit les "Ajustements d'armure à la lutte" du tableau 57 de la page 106 du *Manuel des Joueurs)* . S'il touche, il fait les dégâts donnés pour la manœuvre plus tout bonus dû à son score de Force.

Si le jet d'attaque est réussi, l'attaquant consulte le tableau ci-dessous pour en déterminer le résultat. Si, par exemple, le personnage obtient un 13, le résultat est un coup de poing au corps, infligeant 1 point de dégât (plus les bonus aux dégâts dus à la force de l'attaquant).

Description des manœuvres

Coup de coude : Avec cette manœuvre, l'attaquant plante son coude dans la poitrine, le flanc ou l'estomac de la cible.

Coup de genou : L'attaquant frappe avec son genou dans l'estomac ou dans la cuisse de la cible.

Coup de pied aux points vitaux : L'attaquant frappe avec le pied l'un des points vulnérables de la cible : aine, reins, cou, plexus solaire, etc.

Coup de pied bas : L'attaquant frappe la cible avec le pied, à la jambe ou à la cheville.

Coup de pied fouetté : Avec cette manœuvre, l'attaquant a le temps de préparer et de lancer un coup de pied de côté très puissant (qui peut être la fin d'un saut de cinéma).

Jet d'attaque	Manœuvre d'arts martiaux	Dég.	%K.O.
20 et +	direct à la tête	3	15
19	coup de pied haut	2	10
18	coup de pied aux points vitaux	2	8
17	coup de poing aux points vitaux	2	5
16	coup de tête	2	5
15	coup de pied fouetté	1	3
14	coup de coude	1	1
13	direct au corps	1	2
12	coup de pied bas	1	1
11	toucher léger	0	1
10	direct au corps	1	2
9	coup de pied bas	1	1
8	direct au corps	1	2
7	coup de genou	1	3
6	coup de pied fouetté	1	5
5	coup de tête	2	10
4	coup de poing aux points vitaux	2	10
3	coup de pied aux points vitaux	2	15
2	coup de pied haut	2	20
1*	direct à la tête	3	30

* ou moins

Coup de pied haut: L'attaquant donne un coup de pied à la cible dans la partie supérieure du corps : estomac, poitrine, dos, ou épaules.

Coup de poing aux points vitaux : L'attaquant enfonce son poing dans l'un des points vulnérables mentionnés ci-dessus dans «Coup de pied aux points vitaux».

Coup de tête : L'attaquant envoie son front dans le visage de la cible, ce qui est une manœuvre hardie.

Direct à la tête : Il s'agit d'un coup ferme et fort, avec le poing sur la tête de l'ennemi, en particulier à la mâchoire.

Direct au corps : Il s'agit d'un coup de poing direct dans l'estomac ou la poitrine de la cible.

Toucher léger : Cela a pu commencer comme n'importe quelle manœuvre, mais elle effleure simplement la cible ; elle n'a pas été exécutée fermement.

Spécialisation dans les arts martiaux

Les règles de spécialisation s'appliquent aux arts martiaux : une fois que le personnage a une compétence dans les arts martiaux (en dépensant une unité de compétence martiale) il peut se spécialiser (en en dépensant une autre).

Quand le personnage devient un spécialiste des arts martiaux, il obtient les bénéfices suivants :

- un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque d'arts martiaux ;
- un bonus de +1 à tous ses dégâts d'arts martiaux ;
- un bonus sur tableau de +1 avec toutes les attaques d'arts martiaux ;
- une attaque d'arts martiaux supplémentaire par round de combat (les deux mains doivent être libres, ne tenant rien, pour que le personnage ait droit à ce bénéfice) ;
- il peut retenir son attaque tout comme les personnages avec pugilat et lutte le font ; quand il retient son attaque, il peut également refuser que le +1 aux dégâts dû à sa spécialisation s'applique.

Ainsi, s'il obtient un 15 au toucher, et que l'attaque atteint sa cible, il a effectué un coup de pied fouetté. S'il utilise son bonus sur tableau de +1, il peut le changer en coup de coude ou en coup de tête. Il choisira probablement de changer pour coup de tête en raison des dégâts augmentés et de la chance supérieure de K.O.

Il est possible pour un combattant d'augmenter ses capacités aux arts martiaux : voir "Poursuite d'une spécialisation", ci-dessous.

Plus d'un style

Tout personnage peut se spécialiser dans l'un des trois types de combat sans arme (pugilat, lutte et arts martiaux). Un combattant mono-classé ne peut se spécialiser que dans l'un des trois styles de combat sans arme lors de sa création. Mais, après le premier niveau, il peut se spécialiser dans les deux autres. Il ne peut prendre qu'une spécialisation dans un style à chaque fois qu'il reçoit une nouvelle unité de compétence martiale, aussi il n'est pas possible pour lui d'être un spécialiste dans les trois styles avant le sixième niveau.. et le neuvième niveau est plus vraisemblable.

En général, le personnage, s'il désire se spécialiser dans plus d'un style, prendra *soit* arts martiaux *soit* pugilat mais pas les deux, car leur utilité se recoupe énormément ; ensuite il prendra lutte, car cette dernière est utile quand le personnage est saisi.

Poursuite d'une spécialisation

C'est une option qui n'est ouverte qu'aux combattants mono-classés (et aux moines-guerriers du *Manuel Complet du Prêtre).*

Si le combattant continue à consacrer des unités de compétences martiales à un style de combat sans arme *après qu'il s'y soit spécialisé,* il gagne les bénéfices suivants. Note : le personnage ne peut prendre plus d'une spécialisation de base dans n'importe lequel des arts au premier niveau d'expérience ; ainsi, au premier niveau, il peut consacrer une unité au pugilat, ou une à la lutte, ou deux aux arts martiaux, mais c'est un maximum. Au troisième niveau, quand il reçoit une nouvelle unité, il peut la consacrer à augmenter sa spécialisation.

Pour chaque unité supplémentaire consacrée à son art il obtient :

- un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque avec ce style de combat ;
- un bonus de +1 à tous les dégâts avec ce style de combat ;
- un bonus sur tableau de +1 pour toutes les attaques avec ce style de combat ; avec les bonus sur tableau de +2 ou plus, le personnage peut choisir n'importe quelle manœuvre dans la fourchette de manœuvres couvertes par ce bonus sur tableau (voir l'exemple qui suit).

Exemple : Cassius le gladiateur est un spécialiste du pugilat. Il s'est spécialisé dans le pugilat au premier niveau, y a consacré une autre unité de compétence martiale au troisième niveau, une autre au sixième et encore une autre au neuvième.

Au neuvième niveau, il a un bonus de +3 aux jets d'attaque avec le pugilat, +3 aux jets de dégâts infligés avec le pugilat et un bonus sur tableau de +3.

Supposons qu'il obtienne un 16 au toucher contre quelqu'un, et qu'il le touche. Cela serait normalement un coup oblique. Mais il a un bonus sur tableau de +3. Il peut choisir un manœuvre correspondant à n'importe quel chiffre compris entre 13 et 19. Il peut donc choisir entre coup mal donné, coup du lapin, coup aux reins, coup oblique (comme le résultat du jet), direct, uppercut et crochet.

De ces sept manœuvres, le direct et le crochet font le plus de dégâts, et le deuxième a des chances légèrement plus importantes d'entraîner un K.O., aussi le choisit-il. Avec ce coup de poing, il infligera 2 points de base pour la manœuvre, plus 3 points en raison du bonus aux dégâts dû à la spécialisation, et tout bonus que lui confère sa Force.

L'adepte des arts martiaux

Si vous souhaitez créer un adepte des arts martiaux, vous devez prendre les autres compétences martiales ou diverses qui sont appropriées aux héros en arts martiaux classiques.



Presque toutes les compétences martiales sont appropriées pour le personnage, dont toutes les épées, les arcs et les armes d'hast, et particulièrement les compétences concernant les armes de samouraï du chapitre *Equipement* de ce livre.

Les compétences diverses qui sont particulièrement appropriées comprennent (Général) danse, Sens de l'orientation, (combattant) combat aveugle, endurance, course, (roublard, double coût) saut, funambulisme et acrobatie.

Dans des campagnes plus classiques et plus extrêmes-orientales pour les adeptes des arts martiaux, on trouve des compétences diverses comme (général) don artistique, (prêtre, double coût sauf si paladin) histoire ancienne, astrologie, premiers secours, herboristerie, histoire locale, instrument de musique, lecture/écriture, religion, (magicien, double coût sauf si rôdeur) histoire ancienne, astrologie, herboristerie, lecture/écriture, religion.

Les spécialisations de style de combat de ce chapitre sont également très appropriés pour ce personnage.

Naturellement, vous ne serez pas capable d'avoir toutes ces choses pour votre adepte, même si votre MD vous accorde le bonus de compétences supplémentaires, en raison de l'Intelligence, mentionné plus haut dans ce chapitre. Ne pensez pas à avoir toutes ces capacités, mais prenez les capacités spécifiques qui rendront votre personnage unique, différent de tous les autres PJ... même s'ils pratiquent également les arts martiaux.

Un personnage pourrait par exemple être un paladin bretteur qui a une compétence martiale dans toutes les lames d'escrime (deux unités), une spécialisation au sabre (une unité), et une spécialisation au pugilat (une unité). Un autre personnage pourrait être un rôdeur chevaucheur de bête qui a une compétence martiale pour tous les arcs (deux unités) et une spécialisation aux arts martiaux (deux unités). De cette manière, aucun des deux pratiquants ne se ressemble *même de loin.*

Dans les campagnes orientales

Si votre campagne est basée sur un environnement extrême-oriental, vous avez besoin de faire un changement facile. Au lieu que la compétence en pugilat et lutte soit gratuite et que celle en arts martiaux coûte une unité, c'est cette dernière qui est gratuite, les compétences en pugilat et en lutte coûtant chacune une unité.

Manœuvres à mains nues

Il est possible d'utiliser la plupart des manœuvres décrites ci-dessus dans la section "Manœuvres de mêlée" en combattant à mains nues, soit avec le pugilat et la lutte, soit avec les arts martiaux.

Quand un personnage souhaite effectuer une des manœuvres qui n'est pas standard pour le style de combat à

mains nues en question, il fait l'annonce au moment approprié dans la séquence de combat (à savoir, s'il s'agit d'un coup ajusté d'un type quelconque, avant la détermination de l'initiative ; sinon, au moment où cela est demandé par la description de son action pour le round).

Quand son tour vient, il lance pour toucher. S'il est spécialisé dans le style de combat à mains nues, il a toujours son bonus d'attaque pour sa spécialisation. S'il touche, il ne fait pas l'une des manœuvres de son style de combat ; il effectue la manœuvre spécifique qu'il a choisie. Mais, s'il est un spécialiste, il a toujours le bonus aux dégâts de son style de combat.

Voici des exemples de la manière dont cela fonctionne avec des manœuvres spécifiques de mêlée.

Coups ajustés : pugilat et arts martiaux

Un pugiliste ou un pratiquant des arts martiaux peut effectuer des coups ajustés, mais aucun ne provoquant des dégâts supplémentaires. Ils peuvent être très efficaces dans un combat dans des situations très spécifiques si le personnage essaye d'effectuer l'un des coups ajustés standards : frapper un endroit particulier du corps (comme cela a été mentionné plus haut, pour endommager l'œil d'un tyrannœil, par exemple), fracasser un objet tenu (bien que l'attaquant risque d'avoir le contenu de ce qu'il écrase répandu sur lui), et pénétrer une armure (de nouveau, cela ne fonctionne que sur des monstres pour lesquels le MD a défini une faiblesse spécifique).

Un pugiliste ou un pratiquant des arts martiaux peut également effectuer un coup ajusté pour atteindre une localisation spécifique. Consultez le texte sur la "Localisation des coups", ci-dessous. Il s'agit du genre d'attaque que le personnage souhaite utiliser s'il essaye de toucher l'ennemi à la mâchoire pour le mettre K.O., lui défoncer le plexus solaire pour qu'il se plie en deux, et ainsi de suite ; toutes les règles normales pour la localisation des coups sont utilisées.

Coups ajustés : lutte

Un lutteur peut effectuer un coup ajusté afin de choisir le résultat de la manœuvre spécifique de lutte qu'il désire. S'il réussit, il ne détermine pas aléatoirement la manœuvre de lutte qui s'applique ; il la choisit. C'est d'une utilité particulière quand il essaye de parvenir à un résultat d'immobilisation.

Exemple : Un lutteur décide d'effectuer un coup ajusté. Avant que l'initiative ne soit déterminée, il annonce qu'il effectue un coup ajusté pour parvenir au résultat clé de bras. Il subit la pénalité habituelle de +1 à l'initiative ; quand son tour vient, il subit un -4 au toucher. S'il touche, le résultat de la manœuvre est clé de bras, quel que soit le jet.

De la même manière, quand un guerrier lutte contre un autre personnage, il peut trouver un avantage à faire un coup ajusté pour tirer le heaume de l'ennemi sur ses yeux, l'aveuglant pendant un round de combat ou deux.

Mais, manifestement, de tels succès dépendent fortement de la bonne volonté du MD. S'il pense que de telles manœuvres sont plus des gênes que des détails colorés, n'essayez pas de les accomplir.

Désarmement

Il est possible pour un combattant à mains nues de désarmer un adversaire armé, mais c'est dangereux. S'il essaye de le faire, la CA du combattant à mains nues subit une pénalité de 2 (un 5 devient un 7 par exemple ; il doit s'exposer brièvement pour attaquer), et sa tentative de désarmement subit un -4 supplémentaire au toucher. Mais s'il y parvient, la manœuvre est tout autant réussie qu'un autre désarmement.

Saisie

Comme cela a été décrit plus haut, la saisie est conçue pour être utilisée à main nue et ne subit donc aucune pénalité si le combattant est à mains nues.

Retenir une attaque

Un combattant à mains nues peut retenir son attaque sans pénalité.

Parade

Un combattant à mains nues essayant de parer une attaque à mains nues le fait selon les règles normales.

Comme pour désarmement, il est possible, mais dangereux, pour un combattant à mains nues de parer une attaque d'une arme de mêlée. Ce faisant, le personnage doit subir une pénalité à la CA de 2 (pour les mêmes raisons que celles décrites ci-dessus au paragraphe "Désarmement"), qui s'applique jusqu'à sa prochaine attaque. Ensuite, quand il effectue la parade (qui consiste généralement à être si proche de l'ennemi que le personnage qui pare peut mettre sa propre main sur la main qui tient l'arme), le personnage qui pare subit un -2 supplémentaire au toucher.

Blocage

Un personnage qui a les mains libres ne peut utiliser cette manœuvre pour bloquer quelqu'un qui combat à mains nues. Utilisez les règles de la lutte pour une telle tentative.

Un personnage peut essayer d'utiliser blocage pour bloquer l'arme de quelqu'un à mains nues ; utilisez les ajustement donnés ci-dessus pour la parade.



Traction/Croche pied

Un personnage peut essayer à mains nues cette manœuvre sur un autre personnage sans pénalité supplémentaire. A mains nues, le personnage ne peut que tirer des personnages qui sont à côté de lui, et ne peut tirer *n'importe quel* monstre ou créature de grande taille.

Assommer

Une attaque pour assommer à mains nues (en général un coup de poing dans la mâchoire) est une manœuvre de combat classique. Elle peut être effectuée avec le pugilat et les arts martiaux, mais pas avec la lutte. Comme avec la manœuvre normale, le combattant à mains nues effectue son coup ajusté avec un -4 supplémentaire; s'il touche, il fait les dégâts normaux pour son attaque et a la chance normal de K.O. de 5% par point de dégât infligé.

Entre la manœuvre pour assommer et le coup ajusté pour toucher la tête, le personnage a *deux* attaques qui peuvent atteindre la tête de l'ennemi. Mais, elles sont très différentes et se complètent donc.

Assommer offre une chance de K.O.; le coup ajusté non.

Le coup ajusté à la tête a plusieurs résultats inhabituels possibles (cécité, K.O., etc.) ; assommer non.

De plus le coup ajusté à la tête peut seulement être utilisé que si le MD autorise la localisation des coups dans sa campagne. Dans le cas contraire, assommer est tout ce qu'il vous reste.

Coup de bouclier

Comme le coup de bouclier nécessite l'utilisation d'un bouclier, un personnage ne peut manifestement pas effectuer cette manœuvre à mains nues.

Charge au bouclier

Comme la charge au bouclier exige également l'utilisation d'un bouclier, un personnage ne peut effectuer cette manœuvre à mains nues.

Coup/riposte

Quand un personnage essaye une manœuvre de coup/riposte à mains nues, nous l'appelons un coup de poing et il faut utiliser les règles normales de pugilat.

Localisation des coups

Nous avons dit plus haut que toute les règles de ce livre étaient optionnelles ; et bien, ce système de localisation des coups peut être considéré comme *très* optionnel.

Le jeu *AD&D*® n'encourage pas un système de localisation des coups pour les raisons données dans le *Guide du Maître,* page 84 ("Blessure et mort"). Mais certains d'entre vous en désire un, aussi nous présentons un tel système qui vous permet de déterminer des blessures individuelles... mais reste fidèle à la philosophie du jeu.

Seuil d'Ankylose et seuil d'Inaptitude

Quand vous utilisez ce système, la première chose à faire est de calculer les seuils d'Ankylose et d'Inaptitude de votre personnage.

Calculez 25% (un quart) du total des points de vie de votre personnage (ne prenez pas en compte les blessures actuelles ; il s'agit de son nombre de points de vie total). Arrondissez à l'entier supérieur si la fraction est supérieure ou égale à 0,5, à l'entier inférieur si la fraction est inférieure à 0,5. Sur votre feuille de personnage, à proximité du nombre de points de vie, écrivez "Ankylose" et le nombre (vous pouvez également utiliser la feuille de combat comprise à la fin de ce livre). Si le résultat est 0, inscrivez 1.

Ensuite, calculez 50% (la moitié) du total de points de vie de votre personnage. Arrondissez à l'entier supérieur si la fraction est supérieure ou égale à 0,5. Sur votre feuille de personnage, inscrivez, également à proximité de vos points de vie (ou sur la feuille de combat de ce livre) "Inaptitude" et le nombre. Si le résultat est 1, inscrivez 2.

Dès que vous progressez d'un niveau et gagnez de nouveaux points de vie, recalculez ces nombres.

Exemple : Zaross a 27 points de vie. Son seuil d'Ankylose est 6,75 (arrondissez à 7) et son seuil d'Inaptitude est 13,5 (soit 14).

Localisations corporelles

Maintenant, dès que vous menez un combat, faites-le normalement. Chaque coup normal est déduit des points de vie du personnage normalement.

Chaque coup normal porté (à savoir, chaque coup qui n'est pas spécifiquement déclaré comme étant localisé corporellement) touche le torse du personnage (c.-a-d., tout point compris entre ses épaules et ses hanches).

Mais, si vous effectuez un coup ajusté, vous pouvez frapper n'importe laquelle des six autres localisations corporelles (tête, les deux bras, les deux jambes et les points d'étourdissement).

Les localisations

Voici les localisations corporelles :

Bras (2) : Le droit et le gauche. Atteints par un coup ajusté.

Jambes (2) : La droite et la gauche. Atteintes avec un coup ajusté.

Points d'étourdissement : Cette catégorie plutôt large comprend le plexus solaire et les autres centres nerveux qui,

quand ils sont atteints, tendent à infliger une grande douleur à la victime. Les points d'étourdissement sont atteints avec un -4 supplémentaire pour toucher.

Tête : Atteinte avec un coup ajusté avec un -4 supplémentaire pour toucher.

Torse : Comme cela a été décrit ci-dessus, le torse est atteint par tout coup non ajusté.

Effets généraux d'un coup ajusté

Maintenant, quand vous effectuez un coup ajusté contre l'une de ces localisations spéciales, des choses intéressantes peuvent se passer.

Si les dégâts de l'attaque égalent ou excèdent le seuil d'Ankylose en un seul coup, alors cette localisation est ankylosée. Elle est inutilisable pendant le reste de ce round de combat. Au début du round suivant, avant que l'initiative ne soit déterminée, le personnage récupère l'usage total de cette partie du corps.

Si les dégâts de l'attaque égalent ou excèdent le seuil d'Inaptitude de la victime en un seul coup, alors cette localisation est blessée et est inapte pour le reste du combat. Une fois que le combat est terminé (c'est-à-dire une fois que l'un des deux camps est défait, a abandonné ou est parti, ou que les deux ont fait la paix), le personnage récupère l'usage de la partie blessée de son corps au bout de 2d6 minutes... ou immédiatement après avoir été soigné magiquement jusqu'à son seuil d'Ankylose ou plus.

Pour que ces effets interviennent, rappelez-vous que l'attaque doit avoir infligé le montant requis de dégâts en *un seul coup* ; les coups multiples ne se cumulent pas pour cette règle.

Les dégâts des attaques de pugilat, de lutte ou d'arts martiaux peuvent également provoquer l'ankylose ou l'inaptitude de parties du corps.

Une attaque pour assommer (décrite dans la section "Manœuvres de mêlée"), quelle que soit la quantité de dégâts qu'elle inflige, ne peut parvenir à un résultat d'ankylose ou d'inaptitude. Cette manœuvre tente un K.O. instantané ; si le K.O. échoue, la victime ne subit que les dégâts infligés par l'attaque et aucun des résultats spéciaux de localisation corporelle décrits ici.

Effets spécifiques d'un coup ajusté

"S'imaginer la manière dont un bras est inapte est assez facile, mais qu'est-ce que ça signifie pour la tête ?" vous demandez-vous.

Evitons les blagues qui résultent d'un tel raccourci, et parlons des effets réels de l'inaptitude sur chacune des localisations.

Bras (2) : Un bras ankylosé ou inapte ne peut tenir une arme ; le personnage la laisse immédiatement tomber. Il ne laisse pas tomber un bouclier fixé à son bras, mais n'obtient plus le bonus à la CA dû au bouclier jusqu'à ce qu'il ait récupéré l'usage de son bras.

Jambes (2) : Quand un personnage a une jambe ankylosée ou inapte, il doit immédiatement faire un jet de 1d20 sous la Dextérité. S'il le réussit, il reste debout (sur un pied), autrement il tombe à terre (et est considéré comme assis pour ce qui est de le frapper). Son déplacement tombe à un quart de ce qu'il était, jusqu'à ce qu'il ait récupéré. Chaque fois qu'il subit plus de 2 points de dégâts, il doit faire le même jet de 1d20 sous la Dextérité, et tombera s'il le manque. Une attaque de charge au bouclier jettera *automatiquement* le personnage à terre.

Points d'étourdissement : Quand un personnage subit un résultat d'Ankylose ou d'Inaptitude sur un point d'étourdissement, il a la respiration coupée et éprouve des difficultés à se défendre. Son déplacement tombe à la moitié de ce qu'il était jusqu'à ce qu'il ait récupéré. De plus ses attaquants ont un bonus de +2 pour le toucher jusqu'à ce qu'il récupère (ce bonus est *cumulatif* avec les autres bonus des attaquants dus à la cécité ou à une mauvaise posture).

Tête : Quand un personnage subit un résultat d'Ankylose ou d'Inaptitude à la tête, l'un des effets suivants peut intervenir. Le MD, et non le joueur, le choisit. Il peut le faire aléatoirement en lançant 1d6 ou juste choisir celui qui l'amuse le plus.

(1) Cécité : Le personnage est aveuglé (par la douleur, non par une blessure aux yeux) jusqu'à ce que l'Ankylose ou l'Inaptitude cesse. Quand un personnage est aveuglé mais essaye toujours de se défendre, quiconque l'attaque a un bonus de +4 au toucher (si, pour une raison quelconque, il est également à genoux, assis ou allongé sur le dos, les bonus au toucher sont cumulatifs).

(2) Surdité : Le personnage a les oreilles qui résonnent jusqu'à ce que l'Ankylose ou l'Inaptitude cesse. Le personnage ne subit aucune pénalité de combat, mais ne peut entendre les ordres ou les avertissements qui lui sont criés.

(3) Vertige : Le personnage est sonné et pris de vertiges. Il effectue tout jet de Dextérité avec une pénalité de -4 jusqu'à ce que l'Ankylose ou l'Inaptitude cesse. A chaque fois qu'il subit dans le combat plus de 2 points de dégâts, il doit faire un test de Dextérité pour éviter de tomber.

(4) K.O. : Le personnage est jeté à terre sur son dos par le coup mais ne subit aucun effet négatif supplémentaire. Sa tête n'est pas réellement ankylosée ou inapte ; dès qu'il se relève le désavantage du K.O. disparaît.

(5) Cécité *et* surdité.

(6) Vertige *et* K.O.

Torse : Le torse ne devient pas inapte; les seuils d'Ankylose et d'Inaptitude n'ont aucune conséquence sur lui.



Enregistrement de ces blessures

Il est simple d'enregistrer ces blessures.

Vous n'enregistrez pas les dégâts séparément. Tous les points de vie perdus sont imputés sur le total normal de points de vie du personnage, juste comme avant.

Sur la feuille de combat fournie à la fin de ce livre, ou sur une feuille volante, vous allez garder une trace de tout résultat spécial du combat et du temps qu'il dure. Par exemple : "Bras droit inapte jusqu'à ce que le combat cesse".

Blessures individuelles et magie curative

Quand un personnage qui a subit un résultat d'Inaptitude est soigné avant que la zone récupère naturellement, alors la magie curative est supposée soigner la région blessée en premier. Si la magie soigne un quart des points de vie du personnage, la partie inapte du corps fonctionne bien à nouveau.

Effets permanents ou séquelles

Ce système ne permet pas de dégâts permanents ou de séquelles en accord avec la philosophie générale du jeu *AD&D®*.

Monstres et localisations des coups

Ces règles peuvent être utilisées également avec les monstres, même ceux qui ont des parties corporelles ou des membres supplémentaires (têtes, ailes, queues supplémentaires, etc.). Comme avec les humains, il faut un coup d'Ankylose (le quart du nombre de points de vie du monstre en un seul coup) pour ankyloser une région du corps pendant un round, et un coup d'Inaptitude (la moitié des points de vie du monstre en un seul coup) pour rendre inapte la partie du corps pendant tout le combat.

Rappelez-vous que "seuil d'Inaptitude" *ne signifie pas* que le monstre (ou le personnage) a 50% de ses points de vie dans cette partie du corps ; si c'était le cas, une créature devrait avoir plus de 300% de ses propres points de vie. Les seuils d'Ankylose et d'Inaptitude sont juste des manières de déterminer la quantité de dégâts nécessaire pour rendre inapte une partie du corps et les dégâts sont toujours imputés sur le score de points de vie normal de la victime.

Ce système et les personnages de niveau faible

Les personnages de niveau faible, avec leur faible quantité de points de vie, sont comparativement plus faciles à blesser avec ce système. Un personnage avec 10 points de vie a un seuil d'Ankylose de 3 et un seuil d'Inaptitude de 5. Mais, comme ces résultats de dégâts spéciaux sont tous temporaires, et ajoutent une certaine saveur aux combats, vous ne devriez pas avoir de difficulté à les utiliser avec des personnages de n'importe quel niveau.

Mais, n'oubliez pas que tous ces coups spéciaux doivent être des coups ajustés. Ils ne viennent pas à la suite de jets de dés aléatoires.

Récupération

Vous savez déjà à quelle vitesse les personnages récupèrent l'usage des localisations endommagés quand ces dernières sont devenus inaptes : cela ne prend que 2d6 minutes.

Mais il y a deux autres types de récupération qui ont besoin de développements supplémentaires.

Récupération des dégâts temporaires

Comme vous le savez, les dégâts infligés par le pugilat, les arts martiaux et la manœuvre pour assommer sont normaux à 25% et temporaires à 75%.

Cela signifie que dès qu'un personnage subit des dégâts de l'une de ces attaques, il doit calculer quelle portion constitue des dégâts normaux et permanents, devant être soignés par la magie ou la médecine, et quelle portion est temporaire, pouvant disparaître après un temps.

Enregistrement des dégâts temporaires

Généralement, il est trop compliqué de calculer les proportions pour chaque attaque supportée. Gardez plutôt une trace séparée de tous les dégâts subits dans un seul combat par des attaques de pugilat, d'arts martiaux ou d'affaiblissement. Quand le combat est terminé, divisez-les en normaux et temporaires. Quand vous avez une fraction de 0,5 (ou moins) sur le résultat des dégâts normaux, arrondissez à l'entier inférieur ; tout le reste des dégâts est temporaire.

Exemple : Sir Amstard lutte aux poings avec le dévastateur Cassius, et il en subit le pire. Il subit un coup de 5 points de dégâts, un autre de 6 points et encore un autre de 3 points. Sur ce dernier coup, Cassius réussit son jet de pourcentage pour le K.O. Amstard est K.O.

Amstard a subit 14 points de dégâts au total. Un quart, ou 25%, de ceux-ci sont des dégâts normaux. Cela donne 3,5, que nous arrondissons à 3. Il subit 3



points de dégâts normaux. Les 11 points restants sont temporaires.

Récupération des dégâts temporaires

Un personnage récupère de ses dégâts temporaires au rythme de 1 point de vie par cinq minutes. Si les dégâts temporaires ont rendu le personnage inconscient, il redevient conscient quand il revient à un point de vie ou plus.

Exemple : Amstard, ci-dessus, a subit 11 points de dégâts avant d'être mis K.O. Il récupèrera 1 point de dégât toutes les 5 minutes. Après 55 minutes, il sera en aussi bonne santé qu'il peut l'être jusqu'à ce qu'il soit également guéri de ses dégâts normaux. Mais, comme ce ne sont pas les dégâts temporaires qui l'ont mis K.O., mais un résultat d'une attaque de pugilat, il ne se réveille pas en récupérant de ses dégâts temporaires ; la récupération du K.O. est traitée différemment.

Soins magiques et dégâts temporaires

Quand un personnage qui a subit des dégâts temporaires et normaux reçoit des soins magiques, le sort de soins guérit *en premier* les dégâts normaux (réels). S'il guérit tous les dégâts normaux, il peut ensuite s'occuper des dégâts temporaires.

Exemple : Supposons qu'Amstard reçoit un soin des blessures légères *immédiatement après avoir été mis K.O. Le prêtre obtient un 6 sur 1d8. Les trois premiers points soignent ses trois points de dégâts normaux. Les trois restants sont appliqués sur les dégâts temporaires. Quand tout cela est fait, Amstard a 0 point de dégât réel et 8 points de dégâts temporaires.*

Récupération d'un K.O.

Un résultat de K.O. peut être obtenu par des attaques de pugilat ou d'arts martiaux et par une manœuvre pour assommer.

Quand un personnage est mis K.O., il doit immédiatement faire un jet de choc métabolique (voir tableau 3 : Constitution, dans le *Manuel des Joueurs,* page 15). S'il réussit le jet, il sera réveillé dans 2d6 minutes. S'il échoue, il se réveillera dans 2d6 heures.

Dégâts temporaires et K.O.

Si un personnage subit assez de dégâts temporaires pour être inconscient *dans le même coup* où il subit un K.O., il ne se réveille que lorsque les conditions de récupération des dégâts temporaires et du K.O. sont réunies.

Exemple : Lors de la revanche, Amstard bourre Cassius de coups jusqu'à ce que le dernier le mette K.O. Ce dernier coup met Cassius à -3 points de vie le rendant inconscient et Amstard réussit également un jet de pourcentage pour le K.O. Quand Cassius va-t-il donc se réveiller ?

Il faudra 20 minutes à Cassius pour récupérer les 4 points de dégâts temporaires, ce qui le ramène à 1 point de vie et lui permet de se réveiller. Cassius réussit son jet de choc métabolique, se réveillant donc de son K.O. au bout de 2d6 minutes. Il obtient un 7, soit 7 minutes.

Mais les deux récupérations doivent être achevées pour qu'il se réveille. Après 7 minutes, il est toujours inconscient et restera ainsi jusqu'à ce que les 20 minutes soient écoulées.

Soins magiques et K.O.

Si un personnage qui a été mis K.O. reçoit des soins magiques (un *soin des blessures légères* ou tout autre sort curatif plus puissant comme *soin des maladies* ou *neutralisation du poison)* et qu'il réussit son jet de choc métabolique, il se réveillera immédiatement (pourvu, comme d'habitude, qu'il soit au dessus de 0 point).

S'il reçoit une magie curative mais qu'il *manque* son jet de choc métabolique, la magie l'aide tout de même : il peut maintenant calculer sa récupération comme s'il avait réussi son jet de choc métabolique.

Conditions de combat

Tous les combats ne prennent pas place dans de grands espaces dégagés avec un sol nivelé et des conditions correctes de luminosité. Ici, nous allons parler des effets que des mauvaises conditions peuvent avoir sur le combat.

Obscurité et cécité

Quand il fait vraiment sombre, les personnages ont des difficultés à trouver et à attaquer leurs ennemis... et à se défendre contre les attaques de ceux-ci.

Les personnages et les monstres ne commencent pas à subir de pénalités dans l'obscurité avant qu'il ne fasse très sombre. Quand c'est le cas, ils subissent des pénalités au toucher contre leurs ennemis. Et si leurs ennemis peuvent voir mieux qu'eux, ils ont des bonus au toucher.

A la page 129 du *Manuel des Joueurs,* se trouve le tableau des distances de visibilité.

Ajoutons une ligne à ce tableau : Obscurité totale. Dans l'obscurité totale, toutes les distances de visibilité sont à 0.



Ajustements de combat pour l'obscurité et la cécité

Condition	Mêlée	Proj.	Bonus Infra.
Ciel dégagé (jour)	-0	-0	+0
Brume ou pluie fine	-0	-1	+0
Brouillard léger ou neige	-1	-2	+0
Brouillard modéré	-2	-3	+0
Brouillard dense ou blizzard	-3	-4	+0
Crépuscule	-1	-2	+1
Nuit de pleine lune	-2	-4	+2
Nuit sans lune	-3	-6	+3
Obscurité totale	-4	-6	+3

Sur le tableau ci-dessus, vous verrez les conditions de visibilité dans la première colonne.

La seconde colonne indique la pénalité d'attaque du personnage, contre quelqu'un dans un combat en mêlée avec ce type de visibilité.

La troisième colonne donne les pénalités pour tirer sur quelque chose dans les combats à distance dans ces conditions de visibilité. Cette pénalité s'applique une première fois à courte distance, une fois de plus à distance moyenne et encore une fois à longue distance (voir tableau 45 à la page 76 du *Manuel des Joueurs*).

La quatrième colonne est le bonus d'infravision. Si un personnage possède l'infravision, son bonus est appliqué contre sa pénalité d'attaque pour la mêlée, et également contre sa pénalité pour les attaques de projectiles infligées à chaque degré de distance.

Comment ça fonctionne

Quand un personnage est dans une situation où il subit une pénalité au toucher dans un combat de mêlée, il est manifestement dans une quelconque zone obscure. Il – et quiconque d'autre avec une vision similaire – subit des pénalités au toucher au combat en mêlée et de projectiles.

Exemple : Rathmar combat dans un brouillard à couper au couteau. Il peut à peine voir sa main devant son visage. Un ennemi se terre dans le brouillard. Rathmar le frappe... mais subit une pénalité de -3 au toucher. Le brouillard est si épais qu'il est difficile de frapper exactement au bon endroit. Il obtient un résultat d'attaque qui aurait à peine touché son ennemi dans des circonstances normales ; dans ces conditions, son coup est un échec manifeste.

La pénalité pour les projectiles augmente de plus en plus avec la distance entre l'attaquant et la cible.

Exemple : Sire Amstard, à la tête d'une armée, est en train de tirer sur une armée d'orques en approche, qui est à mi-chemin dans la plaine. Les orques sont à 200 mètres, à peine à la portée des arcs longs des héros. Mais le temps est pluvieux et bruineux, considéré comme de la brume sur le tableau ci-dessus.

Le tableau dit qu'Amstard et ses alliés subissent un -1 au toucher — par degré de distance. Cela veut dire -1 à courte distance, un autre -1 à distance moyenne et un dernier -1 à longue distance. Amstard et ses amis subissent un -3 au toucher quand ils tirent sur les orques.

Soudainement, les nuages percent et une lourde pluie tombe sur tout le monde. Le MD décide que c'est l'équivalent d'un brouillard léger ou de la neige. Les orques ne sont pas encore à moins de 140 mètres et sont donc toujours à longue distance. Amstard et ses amis tirent de nouveau. Maintenant ils ont une pénalité au toucher de -2 par degré de distance, soit un total de -6.

Comment fonctionne l'infravision (la manière simple)

La manière la plus simple d'utiliser l'infravision dans ces circonstances est d'ignorer la quatrième colonne du tableau ci-dessus, et simplement de dire que l'infravision annule toutes les pénalités dues à l'obscurité. C'est simple, facile à se rappeler et n'occasionne aucun problème dans les combats.

Comment fonctionne l'infravision (la manière complexe)

Si vous préférez plus de réalisme et de complexité ; alors l'infravision est une aide, mais ne permet toujours pas une vision aussi bonne qu'à la pleine lumière du jour.

Avec ces règles optionnelles, l'infravision peut être d'une grande aide pendant les périodes d'obscurité. Un personnage avec l'infravision n'est pas désavantagé par de faibles conditions de luminosité.

Tout d'abord, dans un combat de mêlée, dans n'importe quelle condition d'obscurité où une personne a une meilleure vision que l'autre, elle obtient un bonus au toucher. Ce bonus est égal à la pénalité d'attaque de l'autre (le personnage avec l'infravision est toujours sujet à la pénalité normale – en fait, ce bonus annule l'effet de sa propre pénalité).

Exemple : Il fait sombre et la nuit est sans lune. Rathmar est en train de combattre Aspendale l'elfe. Rathmar n'a pas l'infravision au contraire d'Aspendale. Rathmar, en raison de l'obscurité et de l'absence de lune subit une pénalité de -3 au toucher en mêlée contre Aspendale. Aspendale a, de ce fait, un +3 quand il frappe Rathmar (-3 pour mauvaises conditions de luminosité, +3 pour le handicap de Rathmar, +3 de bonus d'infravision).

En second lieu, dans un combat avec des projectiles, dans des conditions similaires, le personnage avec la meilleure vision obtient un bonus pour toucher sa cible. Celui-ci, est aussi égal à la pénalité de *mêlée,* et non de projectiles, de son adversaire.

Exemple: Prenant une radée, Rathmar court dans l'obscurité et sort son arc. Tirant à moyenne distance, Rathmar à un -12 au toucher ! La pénalité de -6 s'appliquant à courte et à moyenne distance selon le tableau ci-dessus.

Enfin, la troisième colonne du tableau donne également un bonus d'infravision. Il s'applique à la pénalité du personnage pour le combat de mêlée, et à sa pénalité de combat de projectiles à chaque degré de distance.

Exemple : Aspendale réplique au tir. Il devrait avoir également un -6 par degré de distance, mais il a l'infravision. Il subit un -6 à courte distance et à moyenne distance, mais c'est partiellement compensé par un +3 à courte portée et un +3 à moyenne portée. Sa pénalité est de -6. Et, comme il voit mieux dans l'obscurité que Rathmar de toute manière, il obtient un bonus égal à la pénalité de mêlée de Rathmar, soit un +3. Sa pénalité finale est de -3 simplement. Il tire sur Rathmar et le touche.

Terrain instable

Les personnages combattent parfois en terrain instable. Des séismes surviennent. Des monstres géants se fraient un chemin des profondeurs de la terre en secouant tout. Des personnages font des combats navals où ils se battent sur des ponts de navires.

Quand de telles situations surviennent, le MD décide de la force du mouvement de terrain. S'il est suffisamment violent, les personnages devront faire des jets de 1d20 sous leur Dextérité *au début de chaque round de combat* pour rester debout. Parfois ces jets sous la Dextérité auront des bonus, parfois des pénalités. Si certains échouent dans leur jet, ils tombent.

Le tableau ci-dessous montre plusieurs situations de ce genre et les types de tests de Dextérité qu'elles exigent.

Situation	**Test de Dextérité nécessaire ?**
Gros monstre fouissant	Oui, au score de Dex.
Secousse mineure	Non
Secousse majeure	Oui, à Dex. +3
Séisme mineur	Oui, au score de Dex.
Séisme majeur	Oui, à Dex. -6
Pont de bateau, léger roulis	Non
Pont de bateau, roulis	Oui, à Dex. à +3
Pont de bateau, secoué par la tempête	Oui à Dex. -3

Donc, si un personnage avec une Dextérité de 13 se retrouve à combattre sur le pont d'un navire secoué par une tempête, il doit faire à chaque round de combat son test de Dextérité à -3 ; il doit faire 10 ou moins sur 1d20, sinon il tombe.

Combat monté

Vous trouverez des règles sur le combat monté dans le *Guide du Maître,* pages 89-90. Nous allons les développer quelque peu.

Joute

La joute est un type de combat où deux combattants montés, armés de lances, chevauchent l'un vers l'autre et essayent d'embrocher l'autre avec leur arme.

C'est le sport des chevaliers et des rois et il est très approprié aux campagnes dans un environnement médiéval.

Initiative

Quand deux cavaliers joutent, ne vous souciez pas de la détermination de l'initiative, c'est une règle spéciale. Lors du premier round, les deux jouteurs chevauchent l'un vers l'autre et déterminent s'ils touchent ; au second, les deux continuent leur chevauchée, font demi-tour et commencent à revenir l'un vers l'autre.

Toutes les attaques sont résolues simultanément. L'initiative ne rentre pas en jeu.

Si une joute prend place dans une bataille plus importante, où d'autres choses surviennent et que l'initiative doit être déterminée, essayez ceci : quand vient le moment pour le jouteur qui a gagné l'initiative d'effectuer son action, celui qui a perdu l'initiative fait également son jet d'attaque, bien que cela intervienne au milieu de la séquence de combat de l'ennemi. Cela aide à simuler le fait que les impacts des lances sont simultanés.

Attaques multiples

Quand un personnage a des attaques multiples pour un seul round et qu'il est en train de jouter, il n'a pas d'attaques multiples de lance. Il ne peut utiliser que cette lance lors du round de combat (et perd le round suivant à faire demi-tour avec son cheval, s'il doit revenir et faire face au même ennemi).

Mais, cette seconde attaque dans le même round, peut toujours être effective ; sa meilleure utilisation pour le cavalier peut être la parade de l'attaque de la lance adverse avec son bouclier. Cela peut rendre la joute plus longue – ce qui n'est pas une mauvaise chose ; une joute classique devrait durer au moins quelques rounds.

Désarçonner à la lance

Le *GdM,* pages 89-90, explique comment on peut être désarçonné en combat, mais ne s'étend pas sur l'inutilité de la lance contre les adversaires désarçonnés.


Easley


ELMORE



La lance est conçue pour désarçonner des adversaires aussi bien que pour infliger des dégâts. A chaque fois qu'une lance touche une cible montée et qu'elle inflige 8 points de dégâts ou plus (après le doublement), la victime a une chance d'être désarçonnée. Elle doit faire un jet de compétence Equitation ; si elle le manque, elle tombe subissant 1-2 points de dégâts supplémentaires.

Comme les deux lanciers sont touchés en même temps, et qu'il est concevable qu'ils ratent tous les deux leur jet d'Equitation, ils peuvent être tous deux désarçonnés... ce qui tend à être embarrassant et peut être dangereux dans des batailles importantes.

Bris de lance

Les lances se rompent souvent. Toute lance qui touche et inflige plus de 12 points de dégâts, et toute lance qui a été parée avec succès par un bouclier, peut se briser. Le joueur lance 1d6 ; sur un 1 ou un 2, la lance se brise et devient inutilisable (sauf en tant que bâton).

Spécialisation à la lance

Si un personnage prend une spécialisation à la lance, il obtient les bonus habituels aux jets d'attaque et aux dégâts. Mais il a également les avantages qui suivent.

Il peut faire l'équivalent d'une manœuvre de charge au bouclier avec le fer de sa lance. Afin que cette action inflige les dégâts d'une charge au bouclier au lieu de ceux d'une lance, le personnage doit être monté, et doit frapper un personnage qui a une armure métallique (ou en cuir et métal) ou un bouclier. Si le personnage n'a pas une telle armure, l'attaque délivre automatiquement un coup de lance.

Il a un bonus de +2 à la CA (ainsi une CA 2 devient une CA 0), seulement quand il joute et seulement contre un autre jouteur (cela signifie que le bonus à la CA n'est accordé que contre les attaques de lance à venir et seulement si le défenseur est lui-même monté et porte une lance).

Tir à l'arc à cheval

Seuls les arcs courts, courts composés, daikyu (voir chapitre *Equipement* de ce supplément) et les arbalètes peuvent être utilisés à dos de cheval. L'arc long et l'arc long composé ne peuvent être employés.

Tirer à l'arc depuis le dos d'un cheval au repos (qui ne courre pas) se fait avec une pénalité de -1 au toucher.

Tirer à l'arc sur un cheval au pas ou au trot se fait avec une pénalité de -2 au toucher.

Elle passe à -4 quand le tir se fait sur un cheval au galop.

Dans certaines tribus barbares, en particulier celles qui habitent de vastes plaines sauvages, chaque combattant connait l'Equitation pour l'animal de monte favori de la tribu et se spécialise à l'arc court composé. Cela en fait des adversaires très dangereux dans un engagement de cavalerie.

Tournois

Les tournois sont des événements où des guerriers se rassemblent pour des compétitions... pour des prix, pour montrer leurs capacités, etc.

Le combat n'est pas la seule préoccupation et les guerriers ne sont pas les seuls présents. Les tournois sont des événements sociaux très importants où tout le monde se rassemble pour observer, concourir, bavarder, commercer, parier et se divertir. Mais les guerriers sont le point de mire ; l'événement tourne autour d'eux et de leurs faits.

Le tournoi de base

Le tournoi de base, dans un environnement de type médiéval, consiste en une compétition de joute. Elle peut prendre place dans un champ ordinaire, mais elle est plus colorée et divertissante quand elle se déroule dans une lice spéciale pour la joute.

La lice de joute

Ce champ consiste en une longue bande de terrain avec une barrière basse en son milieu ; les jouteurs chevauchent de chaque côté, chacun ayant la barrière à sa gauche et faisant des passes jusqu'à ce que l'un des deux soit désarçonné.

Le long d'un ou des deux côtés de la lice, des tribunes sont dressées pour les spectateurs. Elles peuvent prendre la forme de loges ou de zones spéciales pour s'asseoir, pour le dirigeant local et sa suite.

Aux deux extrémités de la lice, où les chevaux font demi-tour, se trouvent des râteliers de lances pour l'usage des cavaliers. A l'une des extrémités de la lice se trouve la sortie du champ où les chevaliers et les autres participants ont dressé leurs tentes.

La compétition de joute

L'événement le plus populaire dans un tournoi, l'événement autour duquel tourne le tournoi, est la compétition de joute.

Dans cette compétition, tous les guerriers participants s'annoncent au sénéchal, le maréchal des chevaliers ou à un autre dignitaire mineur qui fait le travail réel de direction du tournoi. Il n'y a aucun droit d'inscription à payer, mais chaque postulant doit avoir sa monture, son armure et ses lances. C'est également mieux s'il a un écuyer, un page ou un ami pour attendre près de son râte-

lier de lances afin de lui en tendre une nouvelle si la sienne se brise.

Dans certaines sociétés, tous les concurrents doivent être de la noblesse, mais cela est forcément laissé à l'appréciation de chaque MD.

La compétition de joute se fait par élimination individuelle. L'ensemble des concurrents est réparti en paires choisies aléatoirement (parfois le choix n'est pas si aléatoire que cela, si les organisateurs souhaitent que des guerriers particulièrement intéressants s'affrontent... ou pour arranger les résultats du tournoi). Chaque paire fait un certain nombre de passes d'armes jusqu'à ce que l'un des deux soit désarçonné (ou quitte la lice – c.-à-d. abandonne afin d'éviter des dégâts plus importants). Si les deux combattants sont désarçonnés dans la même passe d'armes, ils se relèvent, remontent à cheval et continuent.

Le gagnant de la paire atteint le tour suivant ; le perdant est consolé.

Quand le nombre de concurrents est impair, un guerrier n'a pas d'adversaire. Il est qualifié d'office. Un adversaire est choisi pour le jouteur : quelqu'un qui a perdu dans un match précédent, un combattant qui n'est pas entré dans la compétition, etc. Quel que soit le gagnant, le jouteur qualifié d'office passe à la prochaine étape de la compétition (et ainsi a un léger bénéfice sur quelqu'un qui n'a pas été qualifié d'office) ; mais il est simplement aussi blessé et fatigué que n'importe quel autre guerrier.

Aucun guerrier ne peut être qualifié d'office plus d'une fois dans n'importe quel tournoi ; les organisateurs adaptent les choses si le même guerrier se retrouve sans adversaire après un autre match. Mais dans les derniers stades de la compétition, le nombre des participants tend à devenir pair et aucun qualifié d'office ne devrait plus être rencontré.

Après chaque tour successif, le nombre de concurrents diminue de moitié, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux à la fin ; le gagnant de ce match est le gagnant du tournoi.

Lances mornées

Les tournois peuvent être menés avec des lances mornées. Les lances mornées fonctionnent exactement de la même manière que les lances normales, mais elles infligent des dégâts similaires à ceux du pugilat (c.-à-d. que 75% des dégâts sont temporaires et disparaissent après la fin du match). Les lances mornées n'ont pas de fer en métal ou pointu ; elles pèsent autant que les lances normales, mais leur coût est moitié moindre.

Reine d'amour et de beauté

Souvent, le gagnant d'une compétition peut choisit la "Reine d'amour et de beauté" du tournoi. Le dirigeant local ou l'organisateur du tournoi lui donne une couronne ou un diadème que le guerrier peut offrir à n'importe quelle dame (présente au tournoi) de son choix ; généralement la couronne est placée à l'extrémité de la lance du guerrier, afin qu'il puisse chevaucher le long des tribunes pour donner la couronne à la dame de son choix. La Reine d'Amour et de Beauté s'assied avec le guerrier et le dirigeant local au festin de la nuit. Le cadeau est un signe de statut et de respect mais ne confère aucun bénéfice durable.

Dans une campagne, où les femmes combattent également, une combattante devrait naturellement se voir donner une couronne pour récompenser un "Roi de Grâce".

Prix

Des prix sont souvent donnés au gagnant de la joute. Il n'y a pas généralement de prix sous la forme d'argent liquide ou d'objets magiques. Il s'agit habituellement plutôt de quelque signe de faveur ornemental ou sous la forme d'un bijou, faisant office de trophée de victoire.

Autres événements

D'autres événements pouvant prendre place dans un tournoi (à la discrétion des organisateurs et du MD) sont :

Compétitions d'archers

Une compétition d'archers porte généralement sur les arcs longs ou les arbalètes légères ; certains tournois ont une compétition pour les deux.

Dans une compétition d'archers, les cibles sont disposées à la longue portée de l'arme ; tous les concurrents subissent un -5 au toucher à chaque tir. Les cibles ont une CA 10.

A chaque tour du tournoi, chaque participant tire cinq flèches ou carreaux sur sa cible. Un échec compte pour 0 point. Un toucher normal vaut 3 points. Si le personnage obtient un résultat supérieur de 5 à ce qu'il lui faut pour toucher, cela lui vaut 5 points. Si un 20 naturel est obtenu, le résultat compte pour 10 points (il a fait mouche !).

A la fin de chaque tour, les points sont totalisés et la moitié des concurrents ayant les scores les plus faibles est éliminée. Cela se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois concurrents ; à cet instant, la compétition atteint son stade final.

Au dernier tour, les mêmes règles sont utilisées, mais avec des cibles plus petites et plus dures ; elles ont une CA 4.

Les prix consistent souvent en nouveaux arcs, carquois, lots de flèches ou joyaux. Le tir à l'arc est assez respectable ; il ne confère en aucun cas le statut ou les prix octroyés par une joute, mais il est mieux considéré que la modeste lice des fantassins. Les nobles et les paysans peuvent tous y participer.

Dans certaines cultures, l'arbalète est considérée comme une arme vulgaire ; dans de telles sociétés, la plupart des tournois n'ont pas de compétition à



l'arbalète. Les quelques compétitions existantes de ce genre n'attireront pas de concurrent noble.

Lices de fantassins

Une lice de fantassins est organisée comme une joute, sauf que les concurrents combattent à pied et que la participation n'est pas limitée à la noblesse.

Comme les armes de mêlée sont plus mortelles que les lances mornées, certains organisateurs de tournois préfèrent ne pas avoir de lices de fantassins ; les chances qu'un guerrier périsse sont un tant soit peu élevées, et les organisateurs ne sont tenus ni moralement ni légalement d'avoir un prêtre de haut niveau à disposition pour rappeler à la vie quelque combattant paysan mort dans la compétition.

Les prix comprennent souvent des armes et des petits bijoux, en général pas aussi coûteux ou beaux que ceux donnés aux jouteurs.

Etals de marchands

Des rangées et des rangées d'étals de marchands sont également présentes dans les plus grands tournois ; un grand tournoi est un lieu fascinant où faire des emplettes, et un bon endroit pour trouver des experts dans toutes les sortes d'artisanat, de forge d'armes et d'armurerie.

Danse, vie de société

Enfin, un tournoi est un grand événement social. Des musiciens jouent, les gens bavardent, des danses sont interprétées ; c'est un bon endroit pour entendre des rumeurs nouvelles, ou pour les lancer, pour rencontrer des contacts, pour tomber sur des mystères et ainsi de suite. Le MD devrait garder tout cela présent à l'esprit.

Quand finir un combat

Les combats dans le jeu n'ont pas à se prolonger jusqu'à la mort, ou même la défaite, de l'un des camps.

N'oubliez pas qu'un côté ou l'autre (y compris celui des PJ) peut abandonner, battre en retraite, ou même convaincre l'autre côté d'arrêter de combattre et de parler ou de négocier.

Si chaque combat doit se terminer par la victoire totale et sanglante d'un des deux camps, le jeu devient rapidement ennuyeux. Quand il existe une opportunité d'un nombre plus important de solutions, il y a plus d'incertitude dans le combat et dans le fil de la campagne.

Si vous avez des personnages qui ne s'arrêtent pas de combattre alors qu'ils pourraient le faire, vous avez un problème. Voici quelques éléments pouvant vous aider à ce sujet.

Quand les personnages n'acceptent pas la reddition

Si vos personnages n'acceptent jamais l'abandon des ennemis, vous avez un sérieux problème car cela signifie également qu'ils n'abandonneront jamais à leur tour (car ils savent que cela signifie toujours une mort certaine) et que vous ne pourrez jamais avoir deux personnages (un PJ et un PNJ) qui s'affrontent et qui deviennent par la suite des alliés (à moins qu'ils ne soient tous les deux chaotique mauvais, par exemple).

Vous pouvez affirmer le droit de vos PNJ à se rendre (et d'en attendre la vie sauve) de deux manières.

D'une part, un personnage qui se rend, alors qu'il est sur le point d'être massacré, pourrait se «mettre à table» pour donner certaines informations importante et dire quelque chose du genre : "Tuez-moi et vous ne saurez jamais... (complétez vous-même)". Ce PNJ entêté ne révélera pas son information, même sous la torture ou la menace de mort, à moins que les PJ ne promettent d'accepter sa reddition (et celle de ses amis) et les laissent vivant par la suite (si les PJ promettent et qu'ils se rétractent ensuite, vous pouvez toujours prévoir une autre revanche sur eux).

D'autre part, une divinité, un esprit ou un monstre local pourrait voir les PJ massacrer des gens qui se rendent et s'en trouver offensé. Bien plus résistante que les PJ ne pourront jamais l'être, cette créature attrape le plus agressif d'entre eux, lui dit ce qu'elle fait et pourquoi, puis le maudit ou le tue en guise de leçon pour les autres.

C'est une technique brutale, mais de tels joueurs ont montré qu'ils ne comprenaient guère autre chose que la force brute, de toute manière.

Quand les personnages poursuivent toujours les fuyards

Certains personnages prennent en chasse chaque groupe d'ennemis qui fuit le combat, avec l'intention avouée de les rattraper et de les tuer.

La meilleure manière de contrer cette attitude et de persuader les PJ de laisser filer une bande insignifiante de PNJ ou de monstres, est que de tels ennemis aient disposé des pièges sur leur route de fuite. Si les PJ les poursuivent, ils sont pris dans les pièges et subissent des dégâts et des ennuis. Cela leur apprendra à être plus prudents par la suite.

Une fois que les personnages ont vu des ennemis s'en sortir ainsi, ils réaliseront qu'ils peuvent eux-mêmes réussir à s'en sortir à l'occasion.

Quand les personnages ne négocient jamais

Parfois, si des PJ et des PNJ sont dans un combat serré, un PNJ peut essayer de calmer le jeu, d'en appeler aux deux camps pour qu'ils se séparent et cessent le combat – au



moins pendant un moment. Le PNJ s'est peut être imaginé que les deux camps devraient être alliés, il souhaite peut être corrompre les PJ ou même négocier une reddition... à partir d'une position de force.

Si vos personnages ne négocient jamais, une fois de plus les options de votre campagne sont limitées. Vous devez introduire de force un certain bon sens chez eux. Une bonne manière de ce faire est de faire combattre les PJ avec un groupe de PNJ possédant un otage ou un artefact crucial pour eux. Les PNJ disent qu'ils vont tuer l'otage ou détruire l'artefact, si les PJ n'arrêtent pas de combattre pendant quelques instants. Et ils disent la vérité...

Une fois que les PJ auront perdus plusieurs otages ou artefacts auxquels ils tenaient, ils peuvent commencer à reconsidérer leur attitude vindicative. Et une fois qu'ils auront pris l'habitude de parler un petit peu avec l'ennemi, ils peuvent s'imaginer qu'ils pourraient *engager* une telle communication dans les combats futurs.

Notes sur la séquence de combat

Voici deux procédés pour vous donner plus d'options dans un combat.

Coups ajustés

Avec toutes les règles et les options que nous avons introduites dans le *Manuel Complet du Guerrier,* nous devons vous rappeler d'être diligent au sujet des annonces de coups ajustés durant la séquence de combat.

Dans le jeu, le combat suit la séquence suivante :

(1) le MD décide ce que les monstres et les PNJ vont faire ;

(2) le MD demande aux joueurs ce qu'ils vont faire ;

(3) l'initiative est déterminée ;

(4) le combat est résolu dans l'ordre de l'initiative.

Dans un certain nombre de campagnes, l'étape 2 est escamotée. Le MD décide de ce que vont faire les monstres ou les PNJ, chacun détermine son initiative, puis le MD demande aux personnages-joueurs quand vient leur tour d'agir et ce qu'ils font.

Mais si vous utilisez les coups ajustés, vous devez faire attention à bien respecter l'étape 2 de la séquence, pour que les coups ajustés des personnages-joueurs puissent être établis avant que l'initiative ne soit déterminée.

Attendre l'initiative

Voici une autre bonne raison de ne pas sauter l'étape 2: bien que le combat soit le métier des combattants, certains MD lancent les personnages-joueurs dans des combats bien plus souvent qu'ils en ont la nécessité.

Pourquoi ? Cela s'explique par le fait qu'il devient très facile de rendre compte d'une rencontre de la manière suivante: "Vous contournez le coin et là, à 10 mètres devant vous, vous voyez un groupe de six orques en train d'avancer. Ils vous voient également. Lancez pour l'initiative."

Une fois de plus, l'étape 2 a été escamotée ; et, simplement en disant "lancez pour l'initiative" vous présumez que les personnages-joueurs vont attaquer les orques et que ces derniers vont attaquer les PJ. Vous ne faites pas que le présumer : vous le garantissez pratiquement. Les joueurs suivront la demande du MD au sujet de l'initiative, et le combat intervient avant que personne n'ait pu s'imaginer que d'autres options existaient.

Si c'est devenu votre habitude quand vous faites office de MD, essayez d'y substituer une autre question. Demandez plutôt "Que faites-vous ?" au lieu de demander les jets d'initiative. Cela donne aux joueurs l'opportunité de parler ou de défier l'autre groupe. Un combat peut en résulter quand même : un PJ particulièrement remonté ou un PNJ agressif peut provoquer un combat immédiatement. Mais si cela ne passe pas ainsi, les PJ et les PNJ peuvent parler, discuter, choisir de combattre ou accepter de coopérer, quoi qu'ils choisissent.

Si les deux groupes décident de combattre, déterminez l'initiative normalement.

Tactiques

Bien trop souvent, un personnage combattant charge simplement en première ligne dans chaque combat et s'assied dans les autres situations en écoutant ses amis magiciens et prêtres, plus avisés, traiter de tous les détails insignifiants de la vie des aventuriers en dehors du combat.

Mais, aucune de ces approches n'est particulièrement bonne.

Au combat, l'attaque frontale n'est qu'une parmi plusieurs options à la disposition des joueurs.

Et, en dehors du combat, le guerrier est admirablement adapté pour s'occuper de plusieurs détails quotidiens qui concernent le groupe d'aventuriers.

Tactiques de combat

Quand les personnages (pas seulement les combattants) engagent un combat, voici quelques éléments dont le combattant devrait se rappeler et qu'il devrait utiliser.

Murs de bouclier et armes d'hast

Comme cela a été dit plus haut, un personnage avec une arme d'hast (ou une lance d'armes ou



un javelot) peut se tenir derrière un personnage avec une arme plus courte et qui attaque les mêmes cibles que lui. C'est l'un des principaux avantages d'une arme d'hast, mais qui est trop souvent ignoré dans les campagnes *AD&D*®.

Cela fonctionne de la manière suivante.

Le personnage à l'arme d'hast, un piquier par exemple, se positionne derrière un allié, de préférence un guerrier avec un bouclier. Comme le piquier doit évoluer avec son allié devant lui, il subit un -2 au toucher pour toute cible située par devant. Mais il n'est pas limité simplement à l'adversaire de celui derrière lequel il se tient : si notre piquier est derrière une ligne formée de trois hommes côte à côte, il peut frapper n'importe qui d'assez proche pour attaquer l'un de ces trois hommes avec une arme de taille moyenne.

C'est utile dans un combat car le piquier peut attaquer des cibles sans être directement devant elles ou engagé avec elles. Cela signifie qu'il peut changer de cible sans déplacement inutile. Quand un de ses amis s'effondre ou prend un coup, le piquier peut commencer à attaquer l'ennemi de celui-ci.

Et n'oubliez pas la parade d'arme d'hast contre arme d'hast, comme cela est décrit plus haut.

Tactique de la meute de loups

Quand un groupe d'aventuriers engage un combat avec un grand monstre seul qui peut être affronté directement (comme un troll par exemple et à la différence d'un dragon qui dispose d'une palette diversifiée d'attaques de mêlée, d'attaques à distance et de mobilité), il est stupide de simplement s'aligner et de s'y attaquer. En fait, il n'est pas nécessairement plus malin de seulement encercler le monstre et de l'attaquer. Essayez plutôt ce qui suit.

Encerclez bien sûr le monstre.

Au premier round, la moitié du cercle de héros devrait effectuer une parade, ou la manœuvre de parade du *GdM*. L'autre moitié devrait attaquer aussi vigoureusement que possible.

Au second round, l'action change : le groupe qui avait attaqué au round précédent se défend pendant celui-là, alors que l'autre attaque.

Dans la vie réelle (par exemple, quand elle est pratiquée par les meutes de loups), cette tactique a souvent l'effet de plonger la proie dans la confusion et à réduire son efficacité au combat. La proie sent une morsure derrière elle et se retourne pour attaquer ; mais pendant qu'elle se concentre sur les ennemis dans cette direction, les loups qui sont maintenant derrière elle attaquent à leur tour.

Dans le jeu *AD&D*®, la tactique de la meute de loups peut avoir des effets similaires... si le MD souhaite la permettre. S'il approuve cette tactique, il peut coopérer en faisant se comporter le monstre, au moins pendant quelques rounds, d'une manière prévisible : chaque round le monstre se retourne et attaque le groupe qui l'a attaqué au round précédent, et qui se défend lors de celui-ci. Cela donnera au groupe plusieurs rounds de combat où il aura l'avantage et pourra abattre le monstre.

Mais soyez conscient d'une chose : même si le MD est assez gentil pour vous donner ce léger avantage tactique, finalement même le plus stupide des monstres comprendra et essayera de briser le cercle des guerriers. Une bonne chose ne dure jamais.

Il se peut que votre MD n'ait aucun intérêt à laisser fonctionner cette tactique. Demandez-lui si elle a une chance d'aboutir dans sa campagne. Même s'il dit oui, il peut ne pas se souvenir d'accorder un léger bénéfice ; si, après quelques tentatives avec cette tactique, vous ne l'avez pas vu fonctionner une seule fois, abandonnez-la.

Tactique mixte

C'est une bonne idée pour des personnages qui portent les armes dans un groupe (y compris les roublards et les prêtres) d'afficher un mélange de styles d'armes et de styles de combat. Plusieurs d'entre eux devraient être des guerriers en première ligne, portant des armures lourdes et de grandes armes infligeant de sérieux dégâts. Un ou deux devraient être des guerriers se trouvant derrière les lignes, portant des armes d'hast. Et un ou deux autres devraient utiliser des armes à projectiles, portant des arcs, des arbalètes ou même des frondes ou des couteaux à lancer.

Cela donne au groupe un certain degré d'adaptation. Les guerriers lourds peuvent s'occuper de l'opposition lourde. Les guerriers avec des armes d'hast peuvent attaquer l'ennemi avec des risques réduits d'être blessés. Les tireurs devraient se concentrer sur l'élimination des tireurs ennemis en premier lieu, puis s'employer à occasionner des dégâts non rendus sur les ennemis qui combattent en mêlée.

C'est particulièrement utile quand des personnages peuvent échanger leur position. Tout personnage peut avoir une fronde ou une hache de jet accrochée à sa ceinture et devenir un tireur en quelques secondes, par exemple.

Rotation

Il arrive souvent qu'un guerrier en première ligne soit sérieusement blessé quand il combat... et doive continuer à combattre car il n'a pas d'autre choix jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu.

Dans un combat à grande échelle, des guerriers blessés en première ligne peuvent "tourner", c'est-à-dire être retirés de la première ligne et remplacés par un combattant moins blessé... ou même ne pas être remplacés du tout. Le mur de boucliers (c.-a-d. les autres guer-



riers en première ligne) peut resserrer les rangs et combler les vides.

Consultez les règles de retraite (*Manuel des Joueurs* page 105). Pendant son action de combat, l'homme blessé annonce qu'il bat en retraite ; l'allié ou les alliés au côté desquels il se tenait doivent annoncer qu'ils bloquent la poursuite (c.-à-d. qu'ils se déplacent de telle manière que l'ennemi ne puisse passer à travers leur ligne). Cela met l'homme blessé derrière sa propre ligne, où il peut récupérer de ses blessures ou même chercher quelques soins.

Si l'un des guerriers avec une arme d'hast peut s'adapter, ils peuvent prendre le reste de leur round de combat pour changer d'armes. L'homme blessé prend l'arme d'hast et l'autre guerrier les armes de première ligne. Au prochain round de combat, l'homme indemne peut se mettre en première ligne et le blessé peut commencer à attaquer les ennemis avec son arme d'hast.

C'est une bonne manière de garder les gens en vie.

Porte-lances

Dans certaines campagnes, les joueurs pensent que les PNJ sont là pour être tués afin que les PJ ne le soient pas.

C'est évidemment ridicule ; un groupe d'aventuriers avec cette attitude gagnerait rapidement une mauvaise réputation. Il aurait de plus en plus de difficulté à engager des PNJ, à obtenir un bon accueil dans les auberges et tavernes, à louer les services de sages, etc.

Cependant, il y a un type de PNJ porte-lances que tout groupe d'aventuriers devrait songer à engager – et ce sont les vrais porte-lances.

Dans de nombreuses villes ou villages, les héros peuvent trouver un jeune garçon fort et robuste qui souhaiterait volontiers les accompagner contre la promesse d'un trésor quelconque et de l'entraînement au combat. Cet énergique jeune garçon – ou fille – ne devrait pas être flanqué dans une armure et mis en première ligne pour être tué : il devrait plutôt être chargé de porter une ou deux armes supplémentaires et s'assurer que ses alliés ont toujours des armes pendant le combat. Dans un combat, le porte-lances peut agir comme combattant à l'arme d'hast derrière les lignes si ses mains ne sont plus occupées. Il sert aussi de deuxième défense pour les gens qui restent derrière la première ligne car ils ne combattent pas bien : PNJ non combattant, magiciens, etc. Voyons comment cela fonctionne.

Le porte-lances se voit donner une arme comme sienne, une lance par exemple, et porte également deux armes supplémentaires, qui peuvent être la propriété du groupe – comme une épée longue dans un fourreau sur le dos et une épée courte à sa ceinture.

Au combat, il reste derrière la première ligne et donne des coups de lance occasionnels sur l'ennemi par dessus la ligne. Dès qu'un PJ perd une arme (par maladresse, désarmement ou bris d'arme), le porte-lances utilise son prochain round de combat pour se rapprocher de lui et donner au PJ l'une des armes supplémentaires qu'il porte.

Le porte-lances est également utile pour garder un œil avec plus de recul sur ce qui se passe dans le combat. Il peut remarquer de nouveaux ennemis arrivant à l'horizon, ou un ennemi rôdant pour contourner la limite du mur de boucliers, avant que les personnages-joueurs n'aient l'opportunité de le faire.

Comme ce personnage est un PNJ, il n'a pas à partager le désir frénétique des personnages-joueurs que chaque round de combat compte pour quelque chose. Il peut se permettre de garder un œil sur les événements et n'essayera pas désespérément de frapper un ennemi à chaque round.

Une variante de ce personnage réside dans le porte-lances dévoué à un PJ spécifique. Un PJ, qui est un lanceur de javelots par exemple, peut avoir un page ou un écuyer dévoué pour lui porter deux ou trois javelots supplémentaires. Dans ce cas, le PJ est généralement responsable de l'enseignement du combat à son page ou écuyer (*sans* le faire tuer) pour qu'il puisse devenir un jour un chevalier.

Diriger la manœuvre

Il est fort utile qu'un guerrier du groupe fasse office de coordinateur tactique (à savoir, chef de bataille). Lors d'un combat, il garde un œil sur la situation globale et donne des ordres à ses alliés.

Le coordinateur tactique devrait être celui qui remarque qu'un de ses amis en première ligne est en train de se faire tailler en pièces et ordonne à ce personnage d'opérer une rotation vers l'arrière. Quand un ennemi particulier se révèle plus mortel que les autres, le coordinateur tactique devrait ordonner aux tireurs et aux guerriers dotés d'armes d'hasts de concentrer leurs efforts sur lui. Quand le combat tourne au désavantage des héros et ne peut plus être renversé, il devrait ordonner une retraite – et s'assurer, si c'est possible, qu'elle se fait en bon ordre, avec personne ne manquant à l'appel ou combattant encore.

Si aucun PJ guerrier n'est volontaire ou n'évolue naturellement vers le rôle de chef de bataille, le MD peut aider «les choses à se décanter» en déterminant, à son avis, quel PJ serait le mieux dans ce rôle ... et ensuite en faisant se tourner les PNJ vers ce personnage pour recevoir des ordres quand les situations de combat surviennent.

Tactiques de campagne

Le combattant n'est pas non plus sans être d'une grande aide ou utilité en dehors du combat.

Dans des situations où le groupe se prépare pour une aventure, planifie une



mission, ou arrive juste dans un nouvel endroit (ville, château ou n'importe quoi d'autre), les combattants (en particulier le chef de bataille) devraient avoir la responsabilité d'apprendre les choses suivantes ... et de rapporter ces faits aux autres.

Combats et missions de combat

Quelle est la topographie de la contrée ? Les combattants devraient obtenir des descriptions détaillées (et, si possible, des cartes) de la zone où ils vont aller combattre ; cela les aidera à définir une stratégie, à dresser des embuscades, etc.

Quelles sortes de forces l'ennemi peut rassembler ? Cela peut être des détails sur l'armée ennemie, sur la garnison d'un château que les héros veulent envahir, ou simplement des rumeurs sur ce qu'on peut trouver dans le sombre donjon que les personnages ont l'intention d'explorer.

Y-a-t-il quelque chose d'étrange sur le site ? Si c'est le cas, cela pourrait être l'indice de quelque chose d'important pour les personnages. Les gens vivant dans le coin ont-ils entendu des roulements et des grognements venant des profondeurs de la terre qui n'existaient pas avant ? Cela peut indiquer qu'un dragon s'est installé dans le coin... ou que quelqu'un est en train, secrètement, de faire des travaux de mine. Un certain nombre d'étrangers sont arrivés soudainement en ville ? Cela peut signifier que l'ennemi a des espions dans la ville ou qu'il a engagé de nouveaux combattants, qui passent par la ville sur la route de leur destination finale. Dès qu'il y a quelque chose d'étrange qui se passe, les héros auront finalement à faire à la source de tout cela, et devraient y être préparés autant que possible. Si les combattants entendent que quelque chose d'étrange se passe, ils devraient vraiment s'en entretenir avec les magiciens et les prêtres, qui peuvent avoir des idées sur le sujet en fonction de leurs propres domaines de connaissance.

Les héros peuvent-ils compter sur une aide locale ? S'il s'agit d'un assaut, les héros peuvent-ils requérir, engager ou lever des troupes locales pour les soutenir ? S'ils le peuvent, et que la situation le justifie, ils devraient le faire. Mais, s'ils ne le demandent pas, ils n'auront quasiment jamais d'aide.

Les héros peuvent-ils louer des experts locaux ? Si leur mission doit les emmener dans une zone où un autochtone en sait plus qu'eux, c'est une bonne idée pour les personnages d'engager un expert du coin. Les guides qui connaissent les sites locaux sont en particulier des ressources inestimables.

De quelle sorte d'équipement aura besoin le groupe ? Tout type de situation spécifique (murs à grimper, monstres particuliers à combattre, terrain intéressant à traverser, etc.) a des chances d'exiger un équipement spécialisé, et c'est de la responsabilité des guerriers de déterminer le genre d'équipement nécessaire... et ensuite de l'obtenir.

Arrivée en ville

Comment sont les chambres des héros ? Que les héros soient logés par des amis, une auberge, ou par un dirigeant ou un noble local, le guerrier devrait inspecter leurs chambres en termes de possibilités de défense. Si les héros sont attaqués dans leurs chambres au milieu de la nuit dans le noir, le guerrier devrait connaître (car il s'y est préparé auparavant) le nombre d'issues de la pièce, si elles sont ouvertes, fermées ou verrouillées, comment la chambre peut être défendue, à quel étage elle se trouve et à quelle distance celui-ci se trouve du sol, etc. Il peut souhaiter s'entretenir avec le roublard, qui peut être enclin à vérifier l'existence de pièges ou de portes secrètes, ou les possibilités de grimper sur le toit si les héros sortent par les fenêtres.

Quelles sont les lois locales ? Le guerrier devrait s'informer sur les règles locales concernant le port d'armes et d'armures. S'il découvre que c'est illégal ou limité, il devrait en informer ses amis. Contrairement à ce que pensent certains groupes d'aventuriers, les communautés locales ont le droit d'édicter de telles lois et de les faire respecter... et quand les personnages-joueurs défient les autorités locales, refusent d'enlever leurs armures et d'abandonner leurs armes, ou même attaquent et tuent les officiers de paix locaux, les PJ sont pendant un moment les *méchants,* et non plus les héros.

Les autres classes de personnages ont leur propre domaine à explorer dans les mêmes situations.

Les magiciens peuvent prendre les responsabilités suivantes : Se mettre au courant de la genèse de la situation actuelle ; peut-être qu'il y a des indices dans les éléments de l'histoire. Obtenir des détails sur l'aspect magique de la situation ; seul un magicien peut correctement évaluer ces détails ; peut-être que le magicien peut arranger ou rechercher un contre-sort utile dans les circonstances.

Les prêtres peuvent prendre les responsabilités suivantes : Apprendre ce que les prêtres locaux pensent de la situation. Communier avec leurs divinités pour voir si ces dernières ont une prophétie, un conseil ou une admonition à offrir. Approvisionner le groupe ; le prêtre est le mieux à même de parer aux besoins concernant les provisions ordinaires (nourriture, vêtements, etc.).

Les roublards peuvent prendre les responsabilités suivantes : Laisser traîner une oreille dans les rues (pour écouter les gens) et voir ce qui se passe ; c'est toujours un indice dans la résolution d'un problème si les dirigeants disent une chose et que le commun des mortels dit autre chose au sujet d'une situation donnée. Evaluation des opportunités d'infiltration et de percées ; le roublard est le mieux à même de détermi-

ner l'utilité et la possibilité qu'il y aurait à aller espionner un campement ennemi, à s'introduire dans un site particulier, etc.

Naturellement toutes ces suggestions sont des généralités. Tout personnage spécifique peut être particulièrement talentueux dans l'un de ces rôles, même s'il appartient à la «mauvaise» classe de personnage. Mais quelqu'un devrait entreprendre chacune de ces tâches ; autrement les personnages vont être entraînés dans une situation où ils en sauront moins que ce qu'ils auraient pu savoir.

La feuille de combat

Elle se trouve à la fin de ce livre. Une face contient les informations pour les PJ et l'autre pour le MD, au sujet des caractéristiques de combat importantes des personnages.



Les combattants ne vivent pas de leur seul talent guerrier (bien que certains meurent de ce talent). Non, ils ont également besoin d'équipement, les outils de leur domaine : des armes, des armures et des objets divers appropriés à la classe des combattants.

Dans ce chapitre nous allons parler de cet équipement et apporter des développements sur des armes et des armures présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

Anciennes armes

Nous avons besoin de clarifier certains détails au sujet des armes présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

A une main, à deux mains

Les armes, pour ce qui est de la manière dont elles sont tenues, rentrent dans quatre catégories: à une main uniquement, à une main mais pouvant être tenue à deux mains, à une main ou à deux mains et à deux mains uniquement.

A une main uniquement signifie que l'arme ne peut être utilisée qu'à une main, dans l'une ou l'autre.

A une main mais pouvant être tenue à deux mains se réfère à des armes principalement conçues pour être à une main mais qui peuvent être utilisées à deux mains. Ces armes ont assez de manche ou de poignée pour que le porteur puisse les tenir à deux mains, mais sans en tirer de quelconque bénéfice... à moins que le personnage ait pris une spécialisation de style dans le style de combat à deux mains (voir la description de la technique à deux mains dans le chapitre *Règles de combat).*

Les armes **à une main ou à deux mains** sont spécifiquement prévues pour être utilisées à une ou deux mains et infligent des dégâts différents selon l'option choisie.

Les armes **à deux mains uniquement** ne peuvent être manipulées qu'à deux mains.

Exemples

Chacune des armes du *Manuel des Joueurs* tombe dans l'une des quatre catégorie, comme le montre les exemples suivants :

A une main uniquement

Couteau, dague ou coutelas, épée courte, épée/cimeterre, épée/khopesh, faucille, fléchette, fouet, hache de jet, hachette, knout, lances (toutes), masse de fantassin.

A une main mais pouvant être tenue à deux mains

Epée longue, épieu de cavalier, épieu de fantassin, étoile du matin, fléau de cavalier, fléau de fantassin, gourdin, hache d'armes, marteau de guerre, masse de cavalier.

A une main ou à deux mains

Epée bâtarde, harpon, javelot, lance de fantassin, trident.

A deux mains uniquement

Arbalètes (toutes), arcs (tous), armes d'hast (toutes), arquebuse, attrape-homme, bâton, épée à deux mains, fronde (une main pour charger), lance-pierre, sarbacane, (une main pour lancer).

De plus...

Comme vous pouvez le voir, cinq armes tombent dans la catégorie à une main ou à deux mains : l'épée bâtarde et quatre armes du type lance (harpon, javelot, lance de fantassin, trident).

Dans le *Manuel des Joueurs,* il est présumé que vous combattez à une

Objet	Coût	Poids (kg)	Taille	Type+	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Harpon %							
à une main	20 p.o.	3	G	P	7	1d4+1	1d6+1
à deux mains	20 p.o.	6	G	P	7	2d4	2d6
Javelot %							
à une main	5 p.a.	2	G	P	4	1d4	1d4
à deux mains	5 p.a.	2	G	P	4	1d6	1d6
Lance d'armes %							
à une main	5 p.o.	8	G	P	8	1d8	1d8+1
à deux mains#	5 p.o.	8	G	P	8	2d6	3d6
Lance de fantassin %							
à une main	8 p.a.	5	M	P	6	1d6	1d8
à deux mains#	8 p.a.	5	M	P	6	1d8+1	2d6
Trident %							
à une main	15 p.o.	5	G	P	7	1d6+1	3d4
à deux mains	15 p.o.	5	G	P	7	1d8+1	3d4

% Cette arme est prévue être utilisée à une ou deux mains.

Cette arme inflige des dégâts doubles quand elle est fermement disposée pour recevoir une charge.

main avec la lance de fantassin et à deux mains avec le harpon, le javelot et le trident (c'est dû au fait que la lance de fantassin est de taille moyenne, les trois autres étant de grande taille). Mais dans le *Manuel Complet du Guerrier*, n'importe laquelle de ces armes peut être utilisée à une main ou à deux mains.

Mais elles peuvent également être portées à deux mains, et faire même plus de dégâts ainsi. Le tableau montre les dégâts à une main et à deux mains pour chacune des ces quatre armes.

De plus, nous avons ajouté la lance d'armes. Elle ressemble à une lance de fantassin ordinaire, mais est fixée sur un manche bien plus long (3,6 m à 5,4 m). Elle n'est pas particulièrement adaptée pour une utilisation à une main, mais inflige beaucoup de dégâts quand elle est utilisée à deux mains.

Le harpon, le javelot, la lance de fantassin et le trident peuvent tous être lancés, mais les dégâts ainsi infligés sont toujours ceux donnés pour une utilisation à une main, et jamais ceux à deux mains. La lance d'armes n'est pas prévue pour être lancée.

Ces cinq armes de type lance sont tout aussi rapides et manœuvrables quand elles sont utilisées à deux mains; de ce fait, à la différence de l'épée bâtarde, leur facteur de vitesse n'est pas aggravé quand elles sont utilisées à deux mains.

Nouvelles armes

Plusieurs des profils décrits dans le chapitre sur les types avancés de combattants mentionnaient de nouvelles armes appropriées pour ces types de combattant. Sur la page en regard se trouve un tableau comportant toutes ces nouvelles armes ; nous allons discuter un peu plus en détails de leur nature et de la manière dont elles sont utilisées.

Nombre de ces armes ont des capacités spéciales, des bonus et des fonctions au combat qui ne figurent pas sur ce tableau ; ces capacités aident à comprendre le coût élevé de certaines de ces armes.

D'autres armes, particulièrement celles en pierre ou en os, semblent d'une utilité très limitée. Mais il y a une raison à leur présence qui est discutée un peu plus loin dans ce chapitre.

Portées des armes de jet

Arme	CT	P	M	L
Bolas	1	3	6	9
Manriki-gusari	*	1/2	1	2
Dague en os	2/1	1	2	3
Dague en pierre	2/1	1	2	3
Daikyu	2/1	7	14	21
Javelot en pierre	1	2	4	6
Couteau en os	2/1	1	2	3
Couteau en pierre	2/1	1	2	3
Lasso	*	1	2	3
Filet	*	1	2	3
Shuriken	2/1	2	4	6
Lance de fantassin en pierre	1	1	2	3
Stylet	2/1	1	2	3
Trident	1	0	1	2

. Le manriki-gusari, le lasso et le filet sont compris dans ce tableau car leur utilisation au combat est très similaire à un projectile. Ils ont des portées liées à la longueur de la chaîne, du lasso ou de la corde du filet.

Le "*" signifie que l'arme n'a pas précisément de rythme de tir ; elle peut être utilisée aussi souvent que le niveau du personnage (et peut-être sa spécialisation) le dicte pour une arme de mêlée.

Utilisation de ces tableaux

Le fait que ces armes apparaissent sur des tableaux dans un produit du jeu *AD&D*® ne signifie pas que les joueurs doivent immédiatement les acheter pour leurs personnages. Ces armes ne sont pas disponibles d'une manière courante et ne peuvent être prises qu'avec la permission du MD... et celle-ci devrait dépendre de l'origine du personnage.

Comme vous le voyez, chacune de ces armes est appropriée à une certaine culture (et aux profils de combattant de cette culture) ; et chacune de ces armes est décrite plus en détail plus loin, sous le paragraphe correspondant à cette culture ou à ce profil de combattant.

Si, par exemple, votre personnage n'est pas un gladiateur, il ne peut commencer à jouer avec un drusus. En fait, s'il n'appartient pas à une culture ayant des gladiateurs, s'il ne voyage pas dans une telle culture, et qu'il ne trouve pas un marché avec des contacts, il peut même ne *jamais* avoir un drusus.

Aussi le MD, et le MD seul, décide du degré d'accessibilité de chacune de ces armes, en fonction de l'intensité des liens de la culture locale avec celle qui a créé ces armes. Même s'il dit qu'il y a des contacts, il peut être impossible ou difficile pour les PJ d'acquérir ces armes; ce n'est pas parce que des samouraï rendent visite à la cour de votre roi, qu'ils voudront vendre leurs précieux katana après tout.

En bref, l'acquisition de ce type d'équipement se fait sous la forme d'un exercice d'interprétation et d'aventure, dans des séances hors jeu, et non par quelque chose d'aussi simple que d'enlever quelques pièces d'or de votre feuille de personnage.

Armes de gladiateurs

Les gladiateurs sont entraînés à une gamme diversifiée d'armes. En plus des nouvelles armes du tableau ci-dessus, les gladiateurs peuvent être entraînés dans les armes suivantes plus communément disponibles: arc long (n'importe quel type), arc court (n'importe quel type), dague, fléau de fantassin, couteau, hallebarde, knout,



Liste des nouvelles armes

Objet	Coût	Poids (kg)	Taille	Type+	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Armes d'hast							
Naginata &#	8 p.o.	5	G	P	7	1d8	1d10
Tetsubo &	2 p.o.	3,5	G	C	7	1d8	1d8
Bo &	2 p.c.	2	G	C	4	1d6	1d4
Bolas !	5 p.a.	1	M	C	8	1d3	1d2
Cabillot !	2 p.c.	1	P	C	4	1d3	1d3
Ceste !	1 p.o.	1	P	P	2	1d4	1d3
Couteau							
en os !	3 p.c.	0,25	S	P/T	2	1d2	1d2
en pierre !	5 p.c.	0,25	S	P/T	21d2	1d2	
Crochet !							
attaché	2 p.o.	1	P	P	2	1d4	1d3
tenu	5 p.c.	1	P	P	2	1d4	1d3
Dague							
en os !	1 p.a.	0,5	P	P	2	1d2	1d2
en pierre !	2 p.a.	0,5	P	P	21d3	1d2	
Daikyu &	100 p.o.	1,5	G	—	7	—	—
Flèche de daikyu &	3 p.a./6	0,5	M	P	—	1d8	1d6
Epée							
Drusus !	50 p.o.	1,5	M	T	3	1d6+1	1d8+1
Katana %							
à une main	100 p.o.	3	M	T/P	4	1d10	1d12
à deux mains	100 p.o.	3	M	T/P	4	2d6	2d6
Rapière !	15 p.o.	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Sabre !	17 p.o.	2,5	M	T	4	1d6+1	1d8+1
Sabre d'abordage !	12 p.o.	2	M	T	5	1d6	1d8
Wakizashi $	50 p.o.	1,5	M	T/P	3	1d8	1d8
Filet &	5 p.o.	5	M	—	10	—	—
Flèche en pierre légère &	3 p.c./12	0,05	M	P	—	1d4	1d4
Javelot en pierre %							
à une main	5 p.c.	1	G	P	4	1d4	1d4
à deux mains	5 p.c.	1	G	P	4	1d4+1	1d6
Lance d'armes %							
à une main	5 p.o.	4	G	P	8	1d8	1d8+1
à deux mains #	5 p.o.	4	G	P	8	2d6	3d6
Lance de fantassin en pierre %							
à une main	8 p.c.	2,5	M	P	6	1d4	1d6
à deux mains	8 p.c.	2,5	M	P	6	1d6	2d4
Lasso &	5 p.a.	1,5	G	—	10	—	—
Main-gauche !	3 p.o.	1	P	P/T	2	1d4	1d3
Manriki-gusari &	5 p.a.	1,5	G	C	5	1D4+1	1D4
Nunchaku !	1 p.o.	1,5	M	C	3	1d6	1d6
Sai !	5 p.a.	1	P	P/C	2	1d4	1d2
Shuriken !	3 p.a.	0,5	P	P	2	1d4	1d4
Stylet !	5 p.a.	0,25	P	P	2	1d3	1d2

! Cette arme est prévue pour une utilisation à une main, et ne peut être utilisée à deux mains.

$ Cette arme est prévue pour une utilisation à une main, mais peut être utilisée à deux mains (voir les règles pour la spécialisation de style à deux mains dans le chapitre *Règles de combat)*.

% Cette arme est prévue pour une utilisation à une ou deux mains.

& Cette arme est prévue pour être utilisée uniquement à deux mains.

Cette arme inflige des dégâts doubles si elle est fermement installée pour recevoir une charge.

\+ La catégorie "Type" est divisée en contondante (C), perforante (P) et tranchante (T). Ceci indique le type d'attaque effectuée, ce qui peut modifier l'efficacité d'une arme contre différents types d'armure. Voir la règle optionnelle dans le *Manuel des Joueurs*, page 98.

cimeterre, épée courte, lance de fantassin, trident et fouet.

L'épée courte utilisée par les gladiateurs, est une arme à la lame courte et étroite, dont les deux tranchants sont aiguisés ; elle est appelée *glaive,* d'où les gladiateurs tirent leur nom. Le glaive a les caractéristiques d'une épée courte ordinaire.

Bolas

Les bolas sont trois boules attachées à des cordes faisant à peu près un mètre de longueur ; les autres extrémités des cordes sont liées ensemble par un nœud. Le porteur des bolas les fait tournoyer en les tenant par le nœud et les lance sur la cible ; si elles la touchent, les bolas s'enroulent, les boules s'écrasant douloureusement dans la cible quand elles se rejoignent. Une fois qu'elles sont enroulées autour d'une cible, cette dernière doit passer un round complet et réussir un test de Force pour s'en libérer (si le personnage manque son jet de Force, il ne se libère pas pendant ce round).

Cette arme n'inflige que de faibles dégâts, mais elle est particulièrement utile si vous utilisez les règles de localisation du toucher du chapitre *Règles de combat.*

Si l'attaquant effectue un coup ajusté sur les jambes de la cible (il n'a pas besoin de spécifier laquelle ; si l'attaque touche, elle atteint les deux) et qu'il réussit son attaque, les bolas s'enroulent fermement autour de ses jambes. Elle ne peut plus courir ou marcher jusqu'à ce qu'elle se soit libérée. Elle doit faire un test de Dextérité simplement pour éviter de tomber. En fait, si elle se déplaçait pendant qu'elle se faisait attaquer, elle subit une pénalité de -3 à son jet de Dextérité pour éviter de tomber.

Si l'attaquant effectue un coup ajusté sur les bras de la cible (de nouveau il n'a pas besoin de spécifier ; les deux seront touchés) et réussit son attaque, les bolas s'enroulent fermement autour de ses bras et de son torse. La victime ne peut plus tenir son arme et n'a plus droit au bonus à la CA de son bouclier jusqu'à ce qu'elle se libère. Elle doit réussir un jet de Force à -3 pour se libérer car elle n'a pas de force de levier.

Si l'attaquant effectue un coup ajusté sur la tête de la cible, les bolas s'enroulent fermement autour du cou de la cible et commencent à l'étrangler (cela ne fonctionne pas si le personnage porte un armet ou un grand heaume, décrits plus loin dans ce chapitre). Les bolas infligent les dégâts indiqués au round où elles touchent. Ensuite, à chaque round consécutif sur la gorge de la victime (même si ce n'est qu'au début du round), elles infligent 1d3 points de dégâts par strangulation. Les dégâts cessent quand elles sont enlevées ou quand la cible est morte.

La compétence martiale aux bolas n'est liée à aucune autre compétence martiale. La spécialisation confère les bénéfices habituels. En cas de coup ajusté sur la tête de la cible, le bonus aux dégâts ne s'applique qu'au toucher initial ; il n'est pas ajouté aux dégâts des rounds suivants de strangulation.

Tout maroquinier ou forgeron d'armes peut faire un ensemble de bolas... mais il doit avoir les mesures exactes pour les cordes et les poids exacts pour les boules, afin de les fabriquer correctement. A la simple écoute de la description de cette arme, l'artisan peut faire quelque chose qui y ressemble... mais à moins qu'il ne réussisse son test de compétence de 3 ou plus, il fera une arme avec de mauvaises proportions et qui aura un -4 au toucher.

Ceste

Le ceste est une arme semblable à un gant, incrusté de piques aiguisées et d'éléments tranchants sur le dos et aux articulations des doigts. Les gladiateurs combattant avec le ceste en portent généralement deux, un dans chaque main ; il est payant pour un gladiateur d'avoir une spécialisation martiale au ceste, une spécialisation de style à deux armes et/ou une spécialisation au pugilat.

Le combat au ceste est très populaire auprès des foules des arènes car il est extrêmement sanglant et serré. De plus, comme ces armes font comparativement peu de dégâts, les guerriers tendent à faire de longs combats.

Quand il porte un ceste ou deux, un personnage peut toujours faire une manœuvre de saisie avec la main où se trouve le ceste. Cette attaque sera à -2 au toucher pour la maladresse et à -2 pour la force de l'attaquant (pour une immobilisation).

Le ceste, comme il ne fait office que de bonus dans les attaques de type pugilat, ne requiert pas de compétence martiale ; n'importe qui peut utiliser des cestes sans pénalité pour absence de compétence. De ce fait, la spécialisation au ceste ne coûte qu'une seule unité de compétence martiale.

Dans une culture où existe le combat de gladiateurs, les cestes sont facilement disponibles chez les forgerons d'armes, mais ils ne sont pas exportés, car ils sont une arme tellement de base que le marché n'est pas très bon. Tout forgeron d'armes étranger qui se fait décrire des cestes peut en faire des parfaitement fonctionnels ; les deux premiers qu'il fera coûteront le double du prix donné et les suivants seront au prix normal.

Drusus

Le drusus est un glaive (épée courte) d'une qualité exceptionnelle (selon les types de qualité d'arme décrits dans le chapitre *Création de personnage* de ce livre de règles). Il ressemble juste à un glaive ordinaire ; c'est seulement en testant le fil de la lame que quelqu'un peut discerner la différence. Le drusus a été forgé d'une certaine manière pour que le métal soit



mieux trempé et ait un fil meilleur, puis ensuite affûté jusqu'à ce qu'il soit tranchant comme un rasoir.

Pour cela, il a un bonus de +1 aux dégâts et un bonus non magique de +1 au toucher par rapport au glaive normal (cela signifie que le personnage le portant a un +1 au toucher en utilisant l'arme, mais que l'arme ne lui donne pas la capacité de toucher des monstres qui exigent des armes magiques pour être affectés).

Le drusus a également un désavantage. Afin de garder son fil tranchant, il doit être régulièrement affûté avec bien plus d'attention et de temps que ne l'exige une arme ordinaire. Après chaque jour où un drusus a servit dans un combat (même pour une seule attaque!), quelqu'un avec le talent secondaire Armurier ou Forgeron d'armes ou la compétence diverse Ferronnerie, Armurerie ou Forge d'armes, doit affûter la lame pendant une demi-heure... sinon, le jour suivant, il agira comme une épée courte (perdant ses bonus au toucher et aux dégâts) jusqu'à ce qu'il soit de nouveau affûté.

Une exposition à une haute chaleur (une forge, le souffle d'un dragon, la lave, etc.) ruinera la trempe d'un drusus, le transformant en une épée courte ordinaire et détruisant pour toujours ses bonus au toucher et aux dégâts.

Le drusus utilise la même compétence martiale que l'épée courte. Si un personnage peut utiliser une épée courte, il peut utiliser un drusus avec la même compétence. La spécialisation dans l'une des armes se transfère à l'autre.

Dans des cultures où existent des gladiateurs, tout forgeron d'armes avec un score de compétence de 14 ou plus peut faire un drusus pour le coût mentionné. Ces armes sont rarement exportées, car la demande locale est trop élevée par rapport à la faible production. Un forgeron d'armes étranger ne pourrait simplement pas en faire un, juste en entendant sa description ; il devrait avoir étudié avec le forgeron d'armes local. En ayant fait cela, il pourra fabriquer cette arme.

Lasso

Le lasso, ou lariat, est une longueur de corde avec une boucle à l'une de ses extrémités ; le porteur tient le rouleau dans sa mauvaise main, fait tournoyer la boucle dans son autre main, et la lance vers sa cible. Si le jet pour toucher est réussi, le lasso entoure la cible, donnant au porteur une chance de la désarçonner, de la jeter au sol, de la tirer, etc.

En d'autres termes, quand vous attaquez quelqu'un avec un lasso, vous devez déclarer ce que vous essayez de faire auparavant.

Si vous essayez de faire tomber l'adversaire, il vous faut refermer la boucle sur ses jambes. Cela nécessite un coup ajusté aux jambes comme dans la section "Localisation du toucher" du chapitre *Règles de combat.*

Si vous touchez, la victime doit faire un jet sous la Dextérité avec les ajustements habituels pour la manœuvre traction/croche pied ; si elle manque ce jet, elle tombe ; sinon, elle est capable de sortir de votre boucle en sautant.

Si vous essayez de bloquer ses bras le long de ses flancs, vous devez resserrer la boucle autour de son torse et de ses bras. Cela demande un coup ajusté aux bras comme dans la section "Localisation du toucher" du chapitre Règles de combat.

Si vous touchez, la victime doit faire un jet de Force, de nouveau avec les ajustement habituels pour traction/croche pied. Si elle échoue, vous refermez la boucle. Ses deux bras sont bloqués, comme dans la manœuvre de blocage. La cible doit lutter chaque round comme dans les règles sur la manœuvre de blocage. Chaque lasso supplémentaire touchant la cible lui inflige un -4 à son jet de Force pour cette lutte. Quand ces ajustements font tomber sa Force à 0, elle n'a aucune chance de s'échapper.

Si vous essayez de désarçonner un cavalier, vous devez faire passer la boucle autour de son torse – et ensuite vous tenir prêt pour l'impact (quand le mouvement de la monture atteint la fin de votre longueur de corde, votre victime et vous-même êtes ébranlés). Un coup ajusté n'est pas nécessaire : vous devez simplement toucher votre victime.

Si vous touchez, vous et l'infortuné cavalier devez maintenant faire des jets de Force. Si son résultat est meilleur que le vôtre, le lasso vous échappe et vous subissez 1d2 points de dégâts. Dans le cas contraire, vous jetez le cavalier à bas de sa selle et il subit 1d3 points de dégâts en raison de la traction et de la chute sur le sol. Si les deux résultats sont égaux, alors les deux conséquences interviennent ; le lasso vous échappe, vous infligeant 1d2 points de dégâts et il chute de son cheval, subissant 1d3 points de dégâts (incidemment, si vous avez le temps d'attacher votre corde à un objet absolument immobile, comme un rocher, vous n'avez pas à faire de jet de Force ; vous gagnez ce combat à moins que votre cible n'obtienne un 1, auquel cas la corde casse et le cavalier peut s'en aller sans encombre).

Si vous essayez d'attraper la tête de la cible avec un lasso (par exemple, quand vous êtes dans un arbre et que votre cible est un garde qui passe en dessous, ne se doutant de rien), il s'agit d'un coup ajusté à la tête comme dans les règles habituelles.

Si, après les ajustements, vous le touchez quand même, vous pouvez tirer en infligeant 1d3 points de dégâts (plus vos bonus de Force). Dans les rounds suivants, vous pouvez tirer pour 1 point de dégât à chaque round (plus vos bonus de Force). Mais si vous êtes en position de suspendre votre victime dans les airs (par exemple, si vous êtes dans un arbre, que vous preniez au lasso votre victime, et qu'ensuite vous sautiez de la branche de l'autre côté, en

tenant la corde pour pendre votre victime) vous lui infligez 1d4 points de dégâts de strangulation par round (les bonus de dégâts de Force ne s'appliquent pas). S'il peut dégager son couteau et couper la corde, c'est une bonne chose pour lui ; sinon c'est bon pour vous. Pendant qu'elle a la gorge serrée, une victime ne peut crier ou donner l'alarme.

Si vous essayez de faire passer votre boucle autour de la tête d'un cavalier monté... bon, c'est difficile mais c'est possible. Traitez-le comme un coup ajusté normal à la tête.

Si vous touchez, vous devez de nouveau faire votre jet de Force comparé à celui du cavalier. S'il gagne, il subit 1d4 points de dégâts de l'impact dû au lasso serré autour de son cou... mais le lasso vous échappe également, vous infligeant 1d2 points de dégâts et laissant au cavalier la possibilité de s'échapper sur son cheval. Si vous gagnez, le cavalier subit 2d6 points de dégâts de l'impact et est désarçonné avec 1d3 points supplémentaires pour avoir touché le sol. Si vous êtes à égalité, il subit 1d4 points de dégâts, est désarçonné, subissant 1d3 points supplémentaires et vous subissez de votre côté 1d2 points car le lasso vous échappe (si, dans cet exemple, vous avez le temps de lier l'autre extrémité de votre lasso à un objet absolument immobile, votre cible a toujours droit à un jet ; sur un 1, la corde se brise et elle subit 1d4 points de dégâts ; autrement, elle est automatiquement désarçonnée et subit 3d6 points de dégâts).

Une telle manœuvre, aussi difficile que cela à mettre en œuvre, pourrait facilement briser le cou de quelqu'un, le tuant instantanément.

Dans le tableau ci-dessus, le lasso est donné comme une arme de grande taille, en raison de l'espace important qu'il faut pour le faire tournoyer et le manipuler.

Vous ne pouvez parer ou désarmer avec un lasso, ou l'utiliser comme arme de mêlée pour faire un blocage – c'est une arme à distance uniquement.

Le lasso requiert sa propre compétence, qui n'est liée à aucune autre compétence martiale. La spécialisation vous donne le +1 normal au toucher et le +2 à tous les effets de dégâts du lasso (la strangulation après le toucher initial n'inflige toujours que 1d4, et non 1d4+2).

Les sociétés avec des gladiateurs ne sont pas les seules à connaître le lasso. Les civilisations qui dépendent fortement du bétail ont souvent le lasso comme arme. Dans certaines cultures, le lasso est l'arme préférée des assassins. C'est au MD de déterminer si le lasso est une arme de la culture des personnages-joueurs.

Dans le cas contraire, un PJ a seulement besoin de s'entraîner avec quelqu'un possédant la compétence dans cette arme (et le PJ doit avoir une unité de compétence martiale libre) afin de savoir comment fabriquer et utiliser un lasso.

Filet

Le filet des gladiateurs consiste en un petit filet circulaire (2,4 à 3,6 m de diamètre) avec des poids le long de ses bords et une corde de manipulation utilisée pour le contrôle. Habituellement, il est plié d'une telle manière qu'il se déploie quand il est lancé ; le gladiateur le lance d'une main, gardant une prise sur la corde de manipulation de l'autre.

Si le gladiateur touche, il a réussi une manœuvre de blocage sur sa cible (voir les règles de blocage dans le chapitre *Règles de combat).* Toutes les notes sur le blocage s'appliquent ici sauf une : le personnage empêtré dans le filet ne peut faire aucune sorte d'attaque sur le jeteur de filet jusqu'à ce qu'il ait réussi un test de Force et rejeté le filet.

Dans le round suivant le gladiateur a le choix de faire ce qu'il veut.

Il peut tirer sur la corde de manipulation avec sa mauvaise main (afin de maintenir le blocage), sortir une autre arme avec sa main libre et attaquer sa proie. Finalement, sa proie arrivera probablement à réussir un jet de Force et à se débarrasser du filet ; dans l'intervalle, le gladiateur peut disposer de plusieurs rounds d'attaques sans ripostes.

Autrement, il peut essayer d'augmenter sa prise sur la cible. En continuant de serrer la corde de manipulation autour de la victime, il peut affermir la prise jusqu'à ce que la victime n'ait plus de chance de s'échapper. Pour ce faire, il doit faire un jet de toucher ordinaire contre la CA de la victime à chaque round. A chaque toucher réussi, la victime perd 4 points de Force efficace utilisables pour se libérer du filet. Si la victime remporte son jet de Force contre celui qui l'a faite prisonnière mais avant que sa Force n'atteigne 0, elle se libère (sa Force reste normale pour toutes les autres considérations). Si elle échoue, et que sa Force est ramenée à 0, la victime est empêtrée sans espoir dans le filet et ne peut en sortir jusqu'à ce que son piégeur la libère.

Quand un gladiateur lance un filet et rate, ce dernier est ouvert et déployé. Cela ne signifie pas qu'on ne peut plus combattre avec... mais il n'est pas aussi précis, car il n'est plus bien plié. Chaque round suivant, l'utilisateur subit un -3 au toucher avec un filet déployé.

Avec un filet correctement plié, un attaquant peut effectuer des manœuvres de désarmement, de parade et de blocage. Une fois que le filet est déployé, de telles attaques se font avec un -3 au toucher.

La compétence martiale au filet vous donne également la capacité de le plier proprement et de fabriquer des filets de combat. La spécialisation vous donne le bonus normal de +1 au toucher ; comme il ne peut vous donner +2 aux dégâts (le filet n'inflige pas de dégât), vous avez ce bonus de +2 à votre Force quand



vous faites des tests de Force contre la proie attrapée.

Les cultures avec des combats de gladiateurs exportent de telles armes et la connaissance de leur utilisation (les gladiateurs font des démonstrations et des exhibitions dans les pays étrangers en permanence). De plus, les cultures sans combat de gladiateurs développent indépendamment la compétence martiale au filet ; à la discrétion du MD, cela peut concerner tout combattant avec le profil du sauvage, le talent secondaire de Chasseur ou la compétence diverse Chasse, ou toute personne assez sensée pour dépenser une unité de compétence pour apprendre l'utilisation du filet.

Armes de pirate

Le monde de la piraterie ne nécessite pas que les pirates utilisent des armes spécifiques... mais pour des raisons de tradition et de commodité, certaines armes sont très courantes au sein des équipages de pirates.

En plus des nouvelles armes données sur le tableau ci-dessus, les pirates sont facilement familiers avec : arbalète (tous les types normalement disponibles), arc (tous les types), arme d'hast/pertuisane, arme d'hast/pique, couteau, épée (toutes sauf le khopesh), fouet (essentiellement à des fins disciplinaires), fronde, gourdin, hache d'armes, hachette/hache de jet, harpon, javelot, knout (également à des fins disciplinaires), lance de fantassin et trident.

De plus le monde des pirates se recoupe considérablement avec celui des bretteurs. Avec la permission du MD (il n'y a en général pas de raison de la refuser), les pirates peuvent avoir accès à toutes les armes données sur le tableau ci-dessus et décrites plus loin pour les bretteurs.

Les nouvelles armes pour les pirates suivent.

Sabre d'abordage

Le sabre d'abordage est une lourde épée courte, tranchante sur un seul côté, avec une lourde garde en coquille (une coupe protectrice) autour de la poignée pour protéger la main.

La poignée en coquille du sabre d'abordage donne les bénéfices suivants : le porteur a un bonus de +1 au toucher pour les manœuvres de parade et elle fonctionne exactement de la même manière qu'un gantelet en fer si le porteur souhaite donner un coup de poing avec la garde plutôt que de frapper un coup d'estoc avec la lame.

Voyez le *Manuel des Joueurs,* page 105-106 : les attaques à mains nues faisant 1d2 de dégâts, plus les bonus de Force et les autres effets du pugilat du tableau page 106 ; les gantelets en métal et les autres protections de la main en métal infligent 1d3 points de dégâts plus les bonus de Force et les effets du pugilat. Note : un sabre d'abordage enchanté, disons un *sabre d'abordage +1,* ne confère pas un +1 au toucher et aux dégâts pour les attaques de pugilat avec la garde... seulement pour les attaques d'estoc.

La compétence au sabre d'abordage est liée à celles de l'épée courte, de la dague/coutelas, du couteau/stylet et de la main-gauche. La spécialisation au sabre d'abordage est normale, sauf que vous avez également un +1 au toucher et un +2 aux dégâts pour ces attaques de pugilat avec la garde en coquille.

Dans une campagne avec des pirates, les sabres d'abordage sont fréquents et facilement disponibles dans n'importe quelle communauté portuaire ; ils sont beaucoup moins courants à l'intérieur des terres.

Cabillot

Le cabillot est un court bâtonnet de bois ou de métal. Il est inséré dans un trou ménagé dans la lisse et les manœuvres courantes (câbles légers) du bateau y sont attachées. Il peut également être dégagé et utilisé contre des ennemis ; dans un combat de pirates, quiconque perd une arme ou n'en a pas pour commencer finit avec un cabillot en main.

La compétence martiale au cabillot est liée à celles des gourdins et des masses ; si vous avez une compétence au gourdin ou à la masse, vous ne subissez qu'un -1 au toucher si vous utilisez un cabillot sans en avoir la compétence. La spécialisation confère les bénéfices habituels.

Les cabillots sont très courants sur n'importe quel bateau ; vous pouvez en obtenir un nombre quelconque dans une ville ou une cité côtière, en particulier chez les constructeurs de navire, les magasins généraux, ou un commerce qui ravitaille les navires.

Crochet

Le crochet est un croc en métal avec un croisillon de bois ou de métal à la base. Il est tenu dans une main, le crochet dépassant entre le majeur et l'annulaire ; on l'utilise normalement pour attraper et ramener les poissons.

Mais, comme le cabillot, c'est un élément courant à bord d'un bateau. Aussi, de nombreux pirates qui ont perdu une main ont une prothèse avec un crochet fixé au moignon et ont donc toujours une arme en "main" – impossible alors de les désarmer.

La compétence au crochet n'est liée à aucune autre compétence. La spécialisation confère les bénéfices habituels.

Armes de Samouraï

Le monde exotique extrême-oriental présente de nombreuses armes qui sont étranges aux yeux occidentaux... y compris à ceux des PJ dans la plupart des campagnes.

Nombre de ces armes semblent un petit peu différentes et portent des noms différents. D'anciennes armes familières avec une forme légèrement différente et un autre nom comprennent : la hache d'armes (masakari), la hachette, la dague (tanto), la hallebarde (bisento), le javelot (nageyari), la lance de fantassin légère (yari), la masse, la pique, la lance, l'épée longue (han-dachi), l'épée courte (ken), l'épée à deux mains (no-dachi) et le trident (magari-yari). Ces armes ont des caractéristiques de jeu identiques aux versions normales, et la compétence avec l'arme commune marche aussi bien avec la version plus exotique.

Les nouvelles armes de la société des samouraïs, données dans le tableau, suivent.

Bo

Le bo est un bâton ordinaire en bois dur de la hauteur d'un homme ou un petit peu plus.

Le bo partage la même compétence que le bâton. Si vous pouvez utiliser l'un, vous pouvez utiliser l'autre (cela ne signifie pas que les deux styles sont identiques ; un combattant extrême-oriental avec un bo diffère très nettement dans sa technique d'un combattant occidental avec un bâton ; mais si ce sont des armes vendues, chacun sera aussi bon avec l'arme de l'autre qu'avec sa propre arme... mais dans son style propre). La spécialisation au bo confère les avantages habituels.

Les bo sont courants n'importe où ; tout bâton de marche en bois dur long de 1,8 à 2,1 mètres est un bo. Mais, pour l'utiliser en tant que tel, vous devez avoir la compétence martiale bâton/bo. La différence principale entre les deux armes et la raison pour laquelle le bâton inflige plus de dégâts sur les créatures de grande taille, est que le bâton de combat a une extrémité recouverte de fer, et même alourdie de plomb (un bâton sans ces éléments infligerait les mêmes dégâts que le bo).

Manriki-gusari

Cette arme est une chaîne d'une longueur de 1,8 à 3 mètres avec des poids aux deux extrémités. En combat, on la fait tournoyer très rapidement, les extrémités dotées de poids infligeant les dégâts à la créature.

Le manriki-gusari combine certaines des caractéristiques utiles des armes de mêlée et du lasso. Vous pouvez attaquer pour effectuer des manœuvres de coup ajusté, de désarmement, de parade et de frappe/riposte. De plus, vous pouvez effectuer trois des cinq fonctions spéciales du lasso : traction/croche pied en frappant aux jambes de la cible, désarçonnement d'un cavalier et attraper la tête d'un cavalier.

Le manriki-gusari est très facile à dissimuler et (au moins dans les pays occidentaux) ne se reconnait pas généralement comme une arme jusqu'à ce qu'il soit manipulé ainsi.

Le manriki-gusari nécessite sa propre compétence martiale, qui n'est liée à celle d'aucune autre arme. La spécialisation confère les bonus habituels.

Les manriki-gusari peuvent se trouver dans n'importe quelle civilisation avec les compétences technologiques pour les faire (cela comprend la plupart des environnements *AD&D®)*, mais la technique de combat est plutôt une conception extrême-orientale. Un personnage devrait avoir étudié avec un pratiquant de cette technique et être capable de dépenser une unité de compétence martiale pour apprendre la manière d'utiliser cette arme.

Daikyu

Le daikyu est le grand arc long du samouraï. Il fait 2,1 mètres de long (d'où G comme désignation de taille). Sa poignée n'est pas au centre de l'arme ; elle est située plus près du bas de l'arme permettant ainsi de tirer à dos de cheval ou agenouillé.

Comme les autres arcs, le daikyu peut être utilisé pour effectuer des manœuvres de coup ajusté, désarmement, retenue d'attaque et frappe/riposte (c.-à-d. tir).

Le daikyu et le katana sont les deux principales armes du samouraï.

Le daikyu nécessite sa propre compétence martiale. Elle est similaire, mais pas identique, aux autres compétences concernant les arcs. La spécialisation confère les bénéfices habituels.

Le daikyu n'est pas exporté par les nations extrêmes-orientales. Mais, c'est une tâche simple, si vous vous trouvez dans un de ces pays, d'en commander la fabrication. Un fabriquant d'arcs occidental devrait étudier en extrême-orient pour en fabriquer un.

Katana

Le katana est l'épée du samouraï. C'est une lame de longueur moyenne, légèrement incurvée, sans quillons mais avec une petite garde circulaire (ndt : tsuba) et une poignée utilisable à une main ou à deux mains. La lame n'est affûtée que d'un côté et en son extrémité, mais comme une lame de rasoir. Elle est forgée selon une technique spéciale connue seulement en Extrême-Orient, où des couches d'acier et de fer sont empilées, chauffées, pliées, tendues, repliées, tendues, repliées et ainsi de suite, jusqu'à ce que la lame consiste en des couches microscopiques de métal alterné, fournissant force, résistance et capacité de présenter un remarquable tranchant. C'est pourquoi le katana a une vitesse excellente et les dégâts indiqués.



Le katana exige sa propre compétence martiale, qui est liée au groupe des épées bâtardes/longue lames. La spécialisation confère les bonus habituels.

Les katana sont très personnels ; un samouraï est déshonoré s'il perd le sien et donc très peu sont perdus. Cela signifie qu'il est très difficile de s'en procurer un en Occident, autrement qu'en le dérobant à son propriétaire... une tâche difficile. En Extrême-Orient, un personnage peut vouloir en commander un à un forgeron d'armes pour le prix indiqué... s'il a un bon jet de réaction avec le PNJ (un forgeron ordinaire ne pourrait pas en faire un ; la technique de fabrication de la lame exige des études en Extrême-Orient et l'apprentissage d'une compétence diverse individuelle de Forge d'armes).

Un héros, qui a fait une faveur ou effectué une mission pour un seigneur extrême-oriental, peut également se voir récompensé d'un daisho : un katana et un wakizashi ensemble ; cela serait un grand honneur.

Naginata

C'est une arme d'hast avec un manche long de 1,8 m à 3,4 m avec une lame incurvée ressemblant à une épée à son extrémité. C'est l'arme préférée des combattantes extrême-orientales, mais elles n'y sont pas limitées, pas plus qu'elle ne leur est réservée.

La compétence à la naginata est liée à toutes les autres armes d'hast. La spécialisation confère les bonus habituels.

Les naginata sont facilement disponibles dans les ports extrêmes-orientaux et de telles armes sont volontiers exportées, si le MD décide qu'il y a un marché pour elles.

Nunchaku

Le nunchaku consiste en deux longueurs de bois dur reliées par une courte chaîne ou corde.

L'arme peut être utilisée pour effectuer des coups ajustés, des désarmements, des parades et des coups/ripostes.

Le nunchaku exige sa propre compétence, qui n'est liée à aucune autre (même celle des fléaux). La spécialisation confère les bénéfices habituels. Les maîtres de cette arme ont souvent une spécialisation martiale au nunchaku et une spécialisation de style dans la technique à deux mains, leur donnant la capacité de combattre efficacement avec des nunchaku dans les deux mains. La seule manière d'acquérir cette compétence est de l'étudier avec quelqu'un la possédant déjà et d'avoir une unité de compétence martiale à dépenser.

Les nunchaku sont facilement disponibles dans les ports extrêmes-orientaux, et de telles armes sont exportées ; les collectionneurs occidentaux sont assez enthousiastes à leur sujet, même s'ils ne savent pas généralement s'en servir.

Sai

Il s'agit d'une courte arme défensive, consistant en une barre de métal avec une poignée et une garde d'une taille démesurée. Quand il est utilisé par quelqu'un disposant de la compétence dans cette arme, le sai confère un bonus de +1 au toucher quand il est utilisé pour des manoeuvres de blocage ou de désarmement.

Dans le tableau au début du chapitre, le sai est donné comme ayant deux types de dégâts : P (perforante) et C (contondante). Cela n'est pas tout à fait exact ; le sai normal n'est qu'une arme aux dégâts contondants. Mais, certains combattants le préfèrent en tant qu'arme aiguisée pour poignarder, aussi ses dégâts peuvent-ils être de perforation. Un sai ne peut avoir qu'un des deux types de dégâts, pas les deux.

Le sai exige sa propre compétence, qui n'est similaire à aucune autre. La spécialisation confère les bénéfices habituels. Pour apprendre cette compétence, il faut le faire avec une personne la possédant ; et le personnage doit avoir une unité de compétence martiale à dépenser.

De nombreux combattants compétents au sai prennent la spécialisation de style dans la technique à deux armes et utilisent deux sai au combat.

Les sai sont faciles à obtenir dans les ports extrêmes-orientaux et sont exportés.

Shuriken

Les shuriken, souvent appelés les étoiles de lancer, sont de petites armes de jets. Ils font autant de dégâts qu'une dague lancée, mais sont considérablement plus aisés à dissimuler. Des shuriken ornementaux peuvent souvent être portés comme des bijoux et ne pas être reconnus comme des armes, et une poignée de shuriken ne pèse guère plus que de nombreuses autres armes uniques.

Mais, les shuriken exigent une compétence martiale propre, qui ne peut être reliée à aucune autre. La spécialisation confère les bénéfices habituels. Pour apprendre la compétence shuriken, il faut étudier avec quelqu'un la possédant ; et avoir une unité de compétence martiale à dépenser.

Les shuriken sont disponibles dans les ports extrêmes-orientaux, mais la plupart de ceux qui les collectionnent en Occident ne savent pas comment les utiliser.

Tetsubo

Le tetsubo est un long bâton de marche avec son extrémité supérieure garnie de bandes de fer cloutées.

Sa compétence martiale est liée aux autres d'armes d'hast ; la spécialisation confère les bénéfices habituels.

Les tetsubo peuvent se trouver sur les marchés extrêmes-orientaux, mais aucun n'est exporté car c'est une arme relativement simple à faire.

Wakizashi

Le wakizashi est l'épée courte accompagnant le katana. Sa lame est forgée de la même manière et l'arme ressemble à une version plus courte du katana. Il fait souvent partie d'un daisho avec un katana et a au moins quasiment autant d'importance que lui pour un samouraï. Seuls les samouraï peuvent porter le daisho.

La compétence au wakizashi est liée à celle de l'épée courte. La spécialisation confère les bénéfices habituels. Certains samouraïs combattent avec le katana dans une main et le wakizashi dans l'autre, dans une technique de combat à deux mains, et apprennent la spécialisation de style à deux mains pour augmenter leur capacité dans ce style.

Les wakizashi sont aussi difficiles à se procurer que les katana.

Armes de sauvage

Le terme générique "sauvages" est utilisé ici pour se référer à un certain nombre de types différents de gens. Ils ont en commun les caractéristiques suivantes : ils ne sont pas aussi technologiquement avancés que d'autres dans la campagne, bien que certains sachent fabriquer des armes en fer ou en bronze ; ils sont probablement des chasseurs-cueilleurs qui n'ont pas encore embrassé la révolution agricole. Et c'est réellement tout ce qu'ils ont en commun. Des "sauvages" peuvent être des gens hautement cultivés, artistes et pacifiques, mais s'ils vivent dans des huttes ou utilisent des armes à pointe de silex, le reste du monde les qualifie de sauvages. Dans notre optique, les "sauvages" comprennent les hommes de néanderthal, les hommes de cro-magnon du paléolithique et les hommes du néolithique.

Les sauvages types connaissent les armes suivantes : sarbacane (essentiellement les tribus de la jungle), arcs long et court (aucun arc composé), gourdin, dague, hache de jet ou hachette, javelot, couteau, fronde et lance de fantassin.

En fonction de leur niveau de développement technologique, ils peuvent faire leurs armes (y compris les têtes de flèches, fers de lance, etc.) en fer, bronze, pierre ou même en os.

Dans notre optique, les armes en fer et en bronze ont les mêmes caractéristiques que celles en acier ; cela ne vaut pas le coup de créer des caractéristiques d'armes entièrement nouvelles pour de légères différences dans les mécanismes du jeu.

Les armes en pierre ou en os, d'un autre côté, exigent leurs propres caractéristiques. C'est pourquoi elles sont représentées sur le tableau des armes en tête du chapitre.



Armes en pierre

Les armes en pierre sont utilisées juste comme leurs équivalents modernes, mais ont moins de valeur, infligent moins de dégâts et sont plus promptes à se briser.

Les dégâts et les coûts (si certaines devaient jamais être vendues sur le marché) pour ces armes sont données sur le tableau ci-dessus.

Les armes en pierre ont une chance de se briser chaque fois qu'elles touchent et infligent des dégâts. Chaque fois qu'une arme en pierre réussit à toucher une cible, le joueur doit lancer 1d6. Quel que soit le résultat, les dégâts indiqués sont appliqués en entier, mais avec 1 sur 1d6, l'arme ou la tête de l'arme se brise et devient inutilisable.

Armes en os

Les armes en os sont utilisées de la même manière que leurs équivalents modernes, mais ont une valeur bien moindre. De plus il ne peut s'agir que de petites armes perforantes (couteaux et dagues) se brisant encore plus facilement – résultat de 1 ou 2 sur 1d6.

Autres usages pour les armes en pierre ou en os

Généralement, personne de sain d'esprit n'ira troquer de belles armes en acier pour leurs équivalents en os ou en pierre. Mais les personnages n'ont pas *toujours* le choix.

Les personnages avec le profil du sauvage commencent avec des armes dont le niveau est choisi par le MD : "moderne", en pierre ou en os. Dans une campagne, où la plupart des sauvages sont simplement des chasseurs-cueilleurs qui vivent à une certaine distance de la civilisation des PJ, mais qui commercent et interagissent avec eux, les armes modernes sont appropriées. Si la culture sauvage est plus éloignée et primitive technologiquement, les armes en pierre sont plus appropriées. Et si les sauvages sont supposés être très primitifs, les armes en os constituent le bon choix. Selon toutes probabilités, ces personnages sauvages qui atteignent des terres plus civilisées et voient combien les armes modernes font plus de dégâts, feront l'échange... bien qu'il soit vraisemblable qu'ils s'en tiennent aux *types* d'armes qu'ils connaissent le mieux (lance de fantassin, arcs, dagues, etc.).

Mais, rappelez-vous que le *gourdin* est la même arme quel que soit le niveau technologique ; le plus hargneux des hommes des cavernes peut faire un gourdin ayant les mêmes caractéristiques que la plupart des battes de baseball.

De plus, les personnages-joueurs peuvent se retrouver privés de leurs armes et entraînés dans les étendues sauvages. S'ils veulent des armes, ils n'auront qu'à les faire, peut-être en pierre ou en os. Dans ce sens, également, les caractéristiques des armes ci-dessus peuvent s'avérer utiles.

Armes de bretteur

Les armes de bretteur sont des armes légères et rapides utilisées par des adversaires légèrement protégés, généralement dans un environnement (une culture, une nation ou même juste une cité) où les armes et armures plus lourdes sont interdites ou désuettes. Elles sont également appropriées pour les campagnes et les situations à bord de navires ; l'armure légère est plus facile à enlever, donc vous ne coulerez pas si vous passez par dessus bord. Les bretteurs apparaissent donc généralement dans des zones où les jours du chevalier porteur d'une armure de plates et d'une épée bâtarde sont finis... ou au moins comptés. Les personnages bretteurs peuvent prendre l'armure de plates et adopter la lance pour une guerre authentique, mais dans leurs aventures dans les grandes cités cosmopolites, ils reviennent au plus léger... et peuvent être sûrs que la plupart des adversaires auxquels ils feront face seront armés et protégés de la même manière.

Les armes du *Manuel des Joueurs* qui peuvent être considérées comme des armes de bretteur comprennent : les arcs (tous les types), les arbalètes (tous les types disponibles), dague/coutelas, couteau, armes d'hast (tous les types) et épées courtes. Les seules sortes de bouclier qu'ils devraient utiliser régulièrement sont le bouclier de poing et le petit bouclier, et ils tendent à ne porter que des armures en cuir ou matelassée et des cuirasses.

Les nouvelles armes données dans le tableau ci-dessus suivent.

Stylet

Le stylet est un genre de couteau à lame étroite, uniquement aiguisé à l'extrémité. Sa caractéristique la plus inhabituelle est qu'il confère un bonus (non magique) de +2 au toucher contre certains types d'armure : armures de plates (bronze et normale), annelée ou cotte de mailles (ceci est dû au fait que sa pointe et sa lame étroite s'y faufilent plus facilement que dans toute armure qui n'est pas en métal massif ou en plates de métal qui se chevauchent).

Autrement, il se comporte comme toute autre sorte de couteau et la compétence martiale au couteau est exactement la même que la compétence martiale au stylet. Si vous connaissez l'une, vous connaissez l'autre aussi bien, sans coût supplémentaire en unité de compétence martiale.

Main-gauche

La main-gauche est une dague à large lame avec une garde en coquille (voir la description du coutelas plus haut) et de grands quillons.

Bien qu'elle soit une arme pour poignarder, c'est principalement une arme défensive tenue à la main gauche avec une technique à deux armes (ou une spécialisation de style à deux armes).

Quand elle est utilisée par quelqu'un possédant la compétence martiale dans cette arme, elle confère un bonus de +1 au toucher dans les manœuvres de désarmement et de parade. En raison de sa garde en coquille semblable à celle du sabre d'abordage, la main-gauche fonctionne également comme un gantelet en acier si le porteur souhaite donner un coup de poing avec la poignée plutôt qu'avec le tranchant de la lame.

La compétence à la main-gauche est similaire, mais n'est pas identique, à la compétence à la dague. La spécialisation confère les bonus habituels.

Rapière

La rapière est une épée à une main à longue lame, qui n'est normalement aiguisée qu'à sa pointe. C'est une arme d'estoc, maniée avec des coups d'estoc et des bottes d'une extrême rapidité. Les bretteurs apprennent souvent une spécialisation de style à deux armes et utilisent une rapière avec une autre rapière, une main-gauche, une épée courte, une dague, un stylet ou un couteau. Elle est également utilisée occasionnellement avec un bouclier de poing.

La rapière requiert sa propre compétence, qui est similaire à celle du sabre – et non à celle de l'épée longue et des armes similaires. La spécialisation confère les bonus habituels.

Vous pouvez avoir une rapière avec une garde en coquille. Cela ajoute 2 p.o. au prix, 500 grammes au poids et confère le bonus normal pour une garde en coquille : +1 au toucher avec une manœuvre de parade et le bénéfice d'un gantelet d'acier en pugilat.

Sabre

Le sabre est une arme de taille légère. Ses adeptes n'utilisent souvent que le sabre et prennent souvent une spécialisation de style à l'arme à une main *et* une spécialisation au sabre. Ils sont très dangereux avec leurs lames et peuvent être inhabituellement fiers des cicatrices faciales qu'ils accumulent (et qu'ils donnent).

Le sabre nécessite sa propre compétence, qui est liée à celle de la rapière.

Les sabres, comme les sabres d'abordage et les mains-gauches, ont une garde en coquille. Cela leur confère le bonus habituel pour ce type de garde : +1 au toucher pour une manœuvre de parade, et le bénéfice d'un gantelet de fer en pugilat.

Nouvelles armures

Certains des nouveaux types de combattants présentés dans les profils ont leurs propres formes spéciales d'armure : le gladiateur et le samouraï introduisent tous deux de nouvelles formes d'armure dans la campagne.

Armures de gladiateur

Il y a trois types normaux d'armure pour gladiateur : thrace, gauloise et samnite.

Type d'armure	Classe d'armure
Thrace	9
Gaulois	7
Samnite	5

Elles sont toutes faites de plusieurs éléments plus petits qui comprennent :

Pièce d'armure	Coût	Poids (kg)
Ceinture :		
Ceinture métallique protectrice à la taille	2 p.o.	2,5
Corselet :		
Corselet en cuir ou en métal	50 p.o.	10
Fasciae :		
Bandes de cuir sur les jambes	10 p.o.	2,5
Galea :		
Casque à visière	10 p.o.	2,5
Galerus :		
Pièce d'épaule sur le bras portant l'arme	5 p.o.	1,5
Manicae :		
Manche en cuir	10 p.o.	2,5
Mirmillon :		
Casque à visière ressemblant à un poisson marin	10 p.o.	2,5

Les gladiateurs utilisent également le *parma* (un petit bouclier, carré ou rond) et le *scutum* (un bouclier oblong moyen).

Ces types d'armure tirent leur nom de sites du monde réel (Thrace, Gaule et Samnos) ; si vous avez des gladiateurs dans votre campagne, vous pouvez souhaiter les renommer selon des lieux géographiques plus adaptés à votre environnement.

Thrace

Le Thrace ne porte que des fasciae. Cela lui donne une CA 9, ou 8 avec un bouclier – un parma. Dans les combats de gladiateurs, le Thrace ne combat qu'à la dague. En liberté, en aventures, il pourrait utiliser n'importe quelle arme de son choix.

Gaulois

Le Gaulois porte le mirmillon, la ceinture, la manica sur son bras qui porte l'arme et des fasciae. Cela lui donne une CA 7. Il porte également



un scutum, pour l'amener à 6. Le Gaulois combat avec n'importe quel nombre d'armes.

Samnite

Gladiateur le plus lourdement protégé, le Samnite porte un corselet, des jambières, une manica sur le bras qui porte l'arme et la galea. Sa CA de base est de 5, ou 4 s'il porte un scutum.

Si quelqu'un ne devait porter que le corselet, sa CA de base serait de 7.

Armure de samouraï

La principale différence entre les armures occidentales et extrême-orientales, du point de vue des mécanismes de jeu, est de nature descriptive. Les armures extrêmes-orientales sont colorées et construites avec élaboration, souvent brillamment émaillées ou décorées avec des pigments ou des cuirs teintés, des cordelettes de soie, des plaques de métal précieux, etc.

Mais d'un point de vue technique, une armure de cuir est une armure de cuir, une armure de plates est une armure de plates. Les samouraï portent des armures qui sont l'équivalent de nos armures en cuir matelassé, en cuir clouté, d'écailles et de nos brigandines; les coûts de base, les poids et les valeurs de CA sont identiques aux versions occidentales. Mais, un samouraï peut souhaiter dépenser plus que le prix minimal pour son armure ; l'argent supplémentaire est consacré à en faire un exemple remarquable de l'art extrême-oriental.

Kote

Le samouraï dispose d'une pièce d'armure inconnue en occident : le *kote*. Il s'agit d'une paire de manches blindées qui peuvent être portées dissimulées sous la tunique du samouraï.

Mécaniquement, le kote coûte deux fois plus cher qu'un bouclier de poing et joue quasiment le même rôle. Il y a deux différences entre le kote et le bouclier de poing. Le kote ne peut être désarmé et vous pouvez utiliser des armes avec les bras auxquels est attaché le kote. Le fait que le kote consiste en une paire de deux manches ne signifie pas que vous avez un bonus de +2 à la CA ; vous n'avez que le +1 normalement conféré par un bouclier de poing.

Effets de l'armure

Voici quelques règles optionnelles à utiliser avec le port d'armure dans votre campagne. Vous pouvez souhaiter en utiliser certaines, toutes ou aucune ; nous allons essayer de détailler les effets qu'elles auront sur vos campagnes.

Un certain nombre d'informations que nous allons détailler et développer sont contenues dans la table suivante.

Type d'armure	CA	Test de Dex.	Poids (kg)
Armure à bandes	4	-2	17,5
Armure annelée	7	-1	25
Armure d'écailles	6	-2	15
Armure de cuir	8	0	7,5
Armure de cuir cloutée	7	-1	12,5
Armure de plates :			
standard	3	-3	25
complète	1	-3	35
de bataille	2	-3	30
en bronze	4	-3	22,5
Armure feuilletée	4	-2	20
Armure matelassée	8	0	5
Boucliers :			
de poing ou Kote	*	-0**	1,5
petit ou Parma	*	-1**	2,5
moyen ou Scutum	*	-2**	10
grand	*	-3**	7,5
Brigandine	6	-2	17,5
Cotte de mailles	5	-2	20
Cuirasse	6	-3	15
Gladiateur :			
gauloise	7	-1	7,5
samnite	5	-2	15
thrace	9	0	2,5

* Un bouclier améliore l'armure de 1 ; ainsi, armure de cuir + bouclier donne une CA 7.

** Cette pénalité n'entre en compte que dans certaines situations ; voyez ci-dessous

L'armure que porte un personnage affecte sa CA, son encombrement (si ce système optionnel est utilisé) ainsi que sa capacité à effectuer des actions habiles – en d'autres mots, une armure plus lourde affecte le score de Dextérité du personnage pour ce qui est des tests de Dextérité et de compétences diverses basées sur la Dextérité.

Le choix pour un personnage d'une protection de tête affecte d'un autre côté son encombrement, sa capacité à repérer les choses et la capacité de certaines armes et attaques à l'affecter dans un combat, comme nous allons le développer plus loin.

Type de heaume	Vis.	Ouïe	Poids (kg)
Armet	-2	-3	5
Aucun	-0	-0	0
Cabasset	-1	-2	5
Calotte	-0	-1	2
Camail	-0	-1	2
Grand heaume	-3	-4	10

Effets sur la CA

Les effets d'une armure sur la CA des personnages sont un sujet déjà abondamment traité dans ce jeu.

Dans la campagne, le seul élément du système armure/CA tendant à provoquer des problèmes est le bouclier.

Rappelez-vous que les attaques faites sur l'arrière du personnage sont faites contre sa CA *sans* le bouclier (à moins qu'il ne le porte attaché derrière son dos, bien sûr) ; c'est quelque chose qu'il est facile d'oublier. Les MD, s'ils ne gardent pas l'information inscrite sur une feuille de notes, devraient demander à leurs joueurs : "Quelles sont vos CA par derrière ?" quand de tels incidents surviennent, et non simplement : "Quelles sont vos CA ?".

Effets sur la vitesse

Il existe une erreur d'interprétation qui dit qu'une armure, en particulier une armure de plates, transforme de gracieux combattants en lourdauds encombrés qu'on peut jeter à terre et sur lesquels on peut s'asseoir avec une facilité relative.

Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Une armure est prévue pour être aussi adaptable que possible aux mouvements du guerrier et c'est pourquoi le jeu *AD&D*® ne fixe aucune pénalité à l'initiative pour les combattants en armure.

Mais une armure n'est pas faite pour certains autres types de mouvement (acrobatie, danse, etc.) et restreindra donc de nombreuses autres capacités basées sur la Dextérité, comme nous allons le développer ci-dessous. Elle est également lourde ce qui ralentit un personnage en armure en train de courir, comme cela a été déjà dit dans le jeu.

Effets sur les tests de Dextérité

L'armure interfère avec l'aisance du personnage dans de nombreuses situations. Pour cette raison, nous donnons au personnage une pénalité aux tests de Dextérité (et aux compétences diverses basées sur la Dextérité) quand le personnage est en armure ; ces pénalités sont indiquées dans le tableau des armures ci-dessus.

Ces pénalités s'appliquent quand le personnage utilise toute compétence diverse à l'exception d'Equitation (terrestre ou aérienne) ou Conduite de char, qui ne subissent pas cette pénalité (pourquoi devrait-on effectuer nombre de ces talents en armure est un mystère.... mais cela pourrait arriver).

De plus, la pénalité prescrite pour les boucliers est appliquée quand le personnage utilise les compétences diverses Jonglerie, Funambulisme et Acrobatie (le MD peut choisir de ne pas autoriser la pénalité pour bouclier dans certains exemples de l'utilisation de ces talents ; par exemple, un personnage qui est en train de jongler avec une technique à une main ne sera pas gêné d'avoir un bouclier dans l'autre – mais ces exceptions seront rares).

Dans la campagne...

Ces pénalités aux jets de Dextérité ne sont données que pour les joueurs pour lesquels elles signifient quelque chose. Si vous ne vous souciez pas de telles choses, n'utilisez pas ces règles ; elles constitueraient simplement une source d'ennuis et de complications supplémentaires pour vous.

Mais si vous préférez pour un personnage qu'il soit un petit peu moins gracieux quand il est en armure de plates complète ou en cuirasse plutôt qu'en armure de cuir ou sans armure du tout, ces règles sont pour votre campagne.

Effets sur la vue et l'ouïe

Les heaumes et les casques restreignent la vue et l'ouïe. Ils masquent la face, obscurcissent la vision, gênent l'audition et restreignent généralement la capacité du personnage à observer ce qui se passe autour de lui (parfois, ils empêchent aussi les masses de s'enfoncer dans les crânes ce qui est la raison pour laquelle les guerriers aiment les heaumes et les casques).

Avec ces règles optionnelles nous allons parler de différentes sortes de heaumes et de casques, de la manière dont ils sont utilisés et des autres effets qu'ils ont dans un combat.

Autres heaumes et casques

Les types d'armure donnés dans le *Manuel des Joueurs,* page 75, comprennent deux types de casques (le grand heaume et le bassinet) et leurs différences ne sont pas ensuite réellement décrites... autrement que pour le prix et le poids.

Dans le *Manuel Complet du Guerrier,* nous allons vous parler de six types différents de protection de tête. Chacun a des effets différents sur la capacité du personnage à voir les choses et à se protéger de différents types de dégâts.

Ce qu'une protection de tête ne fait pas

Quelle que soit la protection que vous choisissez, il y a une chose qu'elle *ne fait pas* : changer votre classe d'armure. Un combattant peut avoir une armure de plates complète et un grand heaume, ou une armure de plates complète et pas de heaume du tout, sa classe d'armure reste la même. Aussi, quand vous faites votre choix de protection de tête pour votre personnage, ne vous souciez pas de sa CA, car elle ne sera pas affectée.

Tests de vue et d'ouïe

Dans un combat ou une autre situation bruyante (comme une taverne tapageuse, une foule en train de charger, un ouragan, ou un concours de chant dans un atelier de bouilleurs de cru nains), le MD peut souhaiter que ses PJ fassent des tests de vue et d'ouïe afin de voir et d'entendre certaines choses.



Il est sûr que si un guerrier regarde dans une certaine direction, qu'il n'y a rien pour le distraire et qu'un ogre avance à pas lourds vers lui en venant de là, le guerrier verra l'ogre. Aucun jet n'est nécessaire.

Mais s'il y a une chance que le personnage puisse ne pas réussir à remarquer une chose (selon la décision du MD), le personnage doit faire un test de vue ou un test d'ouïe (en fonction de ce que demande la situation).

Un test de vue ou un test d'ouïe est un jet de 1d20 sous l'Intelligence ou la Sagesse du personnage, selon celle qui est la plus *élevée*. Si le PJ obtient comme résultat son score de caractéristique ou moins, il réussit son test et peut voir ou entendre ce qu'il est supposé voir ou entendre. S'il échoue, il ne voit ou n'entend rien.

Mais, un moyen de protection de tête inflige des pénalités aux tests de vue et d'ouïe du personnage, tout en conférant d'autres bénéfices ou désavantages.

Pas de protection de tête

Si un personnage choisit de ne porter aucune protection de tête, il ne subit aucune pénalité pour les tests de vue et d'ouïe.

Mais, le personnage a un désavantage, si vous utilisez les règles optionnelles de localisation du toucher du chapitre *Règles de combat.*

Si un personnage ne porte pas de protection de tête, un attaquant peut effectuer un coup ajusté contre sa tête et de ce fait ignorer les bénéfices de l'armure sur la CA du personnage (tous les bonus de boucliers, de score de Dextérité élevé et d'objets magiques comptent toujours). Comme c'est un coup très difficile (rappelez-vous, un -8 au toucher), cela n'apporte pas grand chose à l'attaquant à moins que la victime ne soit par ailleurs lourdement protégée.

Exemple : Halway l'archer a deux cibles possibles, Territor et Bosque, deux gardes brutaux. Territor porte une armure de cuir et aucune protection de tête ; cela lui donne une CA 8, et avec son bonus de Dextérité, il a une CA de 6. Bosque porte une armure de plates complète +2, pas de protection de tête et un écu, ce qui lui donne une CA de-2.

Halway, après tous les ajustements pour la distance, la Dextérité et les autres facteurs, à un TAC0 de 16 (c'est un combattant du 6ème niveau, avec une Dextérité de 16 et tirant à moyenne distance).

S'il tire sur Territor, CA 6, il n'a besoin que d'un 10 (16-6) pour le toucher. S'il tire sur la tête non protégée de Territor, le coup devient plus difficile ; il tire sur une CA 8 (CA 10, -2 pour la Dextérité de Territor) et aurait normalement besoin d'un 8 (16-8) ; mais avec le -8 au toucher pour un tir à la tête, il doit de nouveau faire 16 ou plus. Il est plus facile pour lui de toucher Territor avec un coup normal non spécifique.

S'il tire sur Bosque, CA -2, il a besoin d'un 18 (16-(-2)) ou plus pour le toucher. S'il tire sur la tête non protégée de Bosque, le tir devient quelque peu plus facile ; il tire sur une CA 9 (CA 10 modifiée par le bouclier de Bosque), et aurait normalement besoin d'un 9 (16-9) ; avec le -8 au toucher pour un tir à la tête, il doit obtenir un 15 ou plus. Cela rend un peu plus facile la tentative de toucher Bosque et peut lui donner les effets spéciaux d'un tir localisé à la tête s'il le réussit. C'est pour cela qu'il tente cette attaque.

Plus la CA de la cible est faible (bonne), plus il est préférable d'essayer un tir à la tête, *si la tête n'est pas protégée et que le reste de son corps l'est.* Les personnages intéressés par cette option devraient calculer les chiffres correspondants aux deux tirs et comparer les résultats s'ils connaissent toutes les CA et les ajustements de Dextérité ; dans le cas contraire, ils devraient demander au MD, en termes généraux, si cela vaut la peine même de prendre la peine de tenter un tel tir.

La calotte

La calotte est un couvre-chef en cuir, en tissu, ou même en acier, qui a à peu près la taille d'un béret et se porte comme un un chapeau ajusté. Elle n'inflige aucune pénalité au test de vue de son porteur mais un -1 à son test d'ouïe (car elle couvre partiellement les oreilles). Elle est souvent porté en conjonction avec une armure de cuir, une cuirasse, une armure de cuir cloutée ou d'autres armures légères.

Le camail

Le camail est une capuche en mailles qui s'ajuste plutôt confortablement autour du cou et couvre toute la tête à l'exception du visage. Comme la calotte, le camail n'inflige aucune pénalité au test de vue et une de -1 au test d'ouïe au porteur. Il est généralement porté avec une cotte de mailles.

Souvent, un chevalier lourdement protégé portera un camail et un grand heaume par dessus. Le seule bénéfice qu'il en retire est qu'il peut enlever son grand heaume, pour mieux voir et entendre autour de lui, et toujours avoir une certaine protection de tête. Son désavantage est d'ajouter un peu de poids à l'équipement du chevalier mais il n'aggrave pas les pénalités aux tests de vue et d'ouïe du personnage infligées par le port d'un grand heaume.

Le cabasset

Le cabasset, fait de cuir renforcé ou de métal, couvre l'arrière, les côtés et le haut de la tête, laissant la plupart de la face découverte. Il inflige au porteur une pénalité de -1 au test de vue et de -2 au test d'ouïe (il couvre complètement les oreilles, en général avec de petits trous ou fentes

pour que le porteur puisse tout de même entendre).

On peut citer comme exemple les casques corinthiens de la Grèce antique. Dans une campagne médiévale, les cabassets sont souvent portés par des officiers ou des soldats qui peuvent s'offrir ce permettre cette protection.

L'armet

L'armet est fait en métal et ressemble beaucoup au heaume précédent... sauf qu'il y a une plaque, souvent avec une visière qui peut être ouverte, en face du visage. Il inflige une pénalité de -2 au test de vue et de -3 au test d'ouïe.

Des exemples comprennent le bassinet mentionné dans le *Manuel des Joueurs,* la galea et le mirmillon mentionnés pour les gladiateurs (plus haut) et de nombreux autres heaumes de combat. De nombreux chevalier et d'autres combattants à cheval portent des heaumes de ce type.

Si le porteur d'un armet porte également une armure de plates ou une armure de plates de bataille, il obtient un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre le souffle et contre des sorts comme *mains brûlantes, pyrotechnie, boule de feu, sphère enflammée, mur de feu, boule de feu à retardement, nuage incendiaire* et *nuée de météores,* ainsi que contre d'autres sorts ou effets magiques basés sur le feu (comme le MD en décide).

Grand heaume

Le grand heaume est un heaume massif qui couvre toute la tête, de son sommet jusqu'en haut des épaules, laissant des fentes ouvertes devant les yeux et des trous pour respirer ; il n'a pas de visière amovible. Il inflige une pénalité de -3 au test de vue et de -4 au test d'ouïe du porteur.

Le grand heaume offre les bénéfices suivants :

- le porteur d'un grand heaume obtient un +2 au jet de sauvegarde contre des sorts de magiciens comme *hypnotisme, lumière* lancée sur ses yeux, *cécité, motif hypnotique, suggestion, charme de feu, motif arc-en-ciel* ou d'autres sorts contrôlant la lumière... mais pas contre les sorts *charme personnes, charme monstres* ou *domination* ;
- si le porteur d'un grand heaume porte également une armure de plates ou une armure de plates de bataille, il obtient un +2 au jet de sauvegarde contre le souffle et contre des sorts comme *mains brûlantes, pyrotechnie, boule de feu, sphère enflammée, mur de feu, boule de feu à retardement, nuage incendiaire* et *nuée de météores* ainsi que contre d'autres sorts et effets magiques basés sur le feu (selon les décisions du MD) ; si, au lieu d'une armure de plates ou d'une armure de plates de bataille, il porte une armure de plates complète, le bonus au jet de sauvegarde est de +3 ;
- si quelqu'un utilise un lasso, un manriki-gusari ou des bolas afin d'attraper la tête du cavalier et que celui-ci port un grand heaume, l'attaque est automatiquement considérée comme une attaque normale. Avec un lasso ou un manriki-gusari, le cavalier est désarçonné comme de juste mais l'attaquant n'inflige pas les dégâts supplémentaires qu'une attaque de lasso à la tête inflige normalement. Avec les bolas, l'attaque inflige les dégâts normaux, mais pas ceux de strangulation.

Dans la campagne...

Si vous utilisez ces règles dans une campagne, vous ajoutez une certaine couleur et distinction entre les types d'armure que vos PJ pourront porter. D'un autre côté, une fois encore, c'est un niveau de complexité de plus que le jeu n'avait pas. Utilisez ces règles seulement si elles ne vous gênent pas et si les fonctions spéciales de ces différents types de heaumes vous plaisent.

Variantes d'armure

Les types d'armure donnés dans le Manuel des Joueurs sont tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Mais, vous pouvez utiliser d'autres types d'armure dans votre campagne ; ici nous allons vous présenter deux types alternatifs d'armures.

Armure raciale

C'est peut être exagéré que de supposer que les elfes font leurs armures exactement comme les humains font les leurs, qu'elles y ressemblent point pour point et fonctionnent de manière identique. Voici quelques manières d'individualiser un peu plus les armures pour les races différentes.

Adaptation des armures

Une armure faite pour une race s'adapte rarement à une autre ; elle peut être trop grande, trop petite ou proportionnée trop bizarrement.

Vous trouverez un tableau ci-dessous. La colonne de gauche montre le type de demi-humain tentant de porter une armure. La rangée supérieure indique pour quelle race était faite l'armure. Le pourcentage de chances donné représente les chances que la personne puisse porter l'armure, et les symboles "+" et "-" indiquent si l'armure est plutôt trop grande ou plutôt trop petite (s'il n'y a pas un tel symbole, cela signifie que les chances sont égales, 50% de chances d'être trop grande, 50% d'être trop petite). "Trop grand" pourrait signifier qu'elle est si ample ou si vide qu'elle gène le porteur et ne le protège pas assez bien, ou qu'elle est si longue que



cela l'empêche de marcher. «Trop petite» pourrait signifier qu'elle n'est pas assez large pour la poitrine du porteur ou qu'elle est trop courte, donnant l'air ridicule au porteur et ne le protégeant pas assez.

Mais, à la discrétion du MD, de nombreuses choses peuvent affecter ces pourcentages de chance.

Si un personnage d'un sexe essaye de mettre une armure prévue pour l'autre sexe, les chances d'adaptation baissent. Elles sont réduites de 10% (mais ne tombe jamais en dessous de 5%). Si une adaptation échoue en raison de cet ajustement, c'est parce que la femme trouve l'armure de l'homme trop grande ou que l'homme trouve l'armure de la femme trop petite.

Mais, le MD peut permettre que la différence de sexes aide parfois – dans les cas où l'armure a peu de chances de s'adapter à un homme car elle est trop petite au niveau des épaules et de la poitrine. Une femme essayant de mettre une armure d'un elfe mâle peut ne pas subir cet ajustement, et même en avoir un de +10%.

Rappelez-vous que l'armure de plates complète a ses propres ajustement pour les chances d'adaptation ; elle n'a que 20% de chances de s'adapter à un autre membre de la même race (10% si le nouveau porteur est d'un sexe différent). Un personnage ne peut pas porter une armure de plates complète faite pour un personnage d'une autre race, un point c'est tout.

Le MD peut permettre que les déterminations faites dans le cours du jeu sur la taille et la corpulence du personnage affectent les statistiques du tableau ci-dessous. Par exemple, si un joueur a toujours dit que son personnage humain était petit et trapu, disons 1,60 m et puissamment bâti, de telle sorte que de nombreuses personnes se sont moquées de lui en lui prêtant un ancêtre nain, le MD peut lui donner un +15% pour porter une armure de nain ; cela fait passer ses chances de 50 à 65%, comme s'il était un humain essayant de passer une armure pour sa propre race. Le MD devrait, cependant, soustraire le même ajustement pour les chances du personnage de porter des armures prévues pour des humains ; cette chance devrait passer de 65 à 50%.

Exemple : Un groupe d'aventuriers tue un tyrannœil dans son repaire et trouve les armures portées par les victimes précédentes. Les aventuriers comptent un énorme barbare humain, une fine combattante humaine, un nain adepte de la hache et une gnome. Les victimes mortes comprennent un elfe dans une cotte de mailles enchantée et un petit-homme dans une armure de cuir magique. Les héros voient qui peut porter les armures capturées.

Le MD décide arbitrairement que le barbare humain n'a même pas besoin de lancer les dés. Il s'est toujours décrit comme massif, avec d'énormes muscles saillants et un physique de culturiste. Dans cette campagne, cela l'a souvent aidé avec les femmes, mais cette fois-ci cela le disqualifie pour le port de tout trésor.

La fine combattante humaine essaye la cotte de mailles de l'elfe. Un humain essayant une armure pour elfe, sur la table ci-dessus, a 20% de chances de parvenir à la porter. Le MD les augmente de 10% parce qu'elle est une femme humaine essayant de porter l'armure d'un elfe mâle ; sa corpulence est ici un avantage. Il les augmente encore de 10% car, dans la campagne, elle s'est toujours décrite comme étant d'une apparence délicate et très fine. Cela porte ses chances à 40%. Elle obtient un 38 au jet de pourcentage ; elle peut porter la cotte de mailles. Elle essaye également l'armure de cuir magique. Une femme humaine essayant de porter l'armure d'un petit-homme mâle a 10% de chances d'y parvenir et le MD lui donne toujours 20% pour les deux ajustements mentionnés. Elle a 30% de chances, mais elle obtient un 79 ; elle ne peut la porter.

Le nain adepte de la hache essaye la cotte de maille elfique. Un nain essayant une armure d'elfe a 0% de chance de la porter. Il ne peut pas. Il a 35% de chances de porter l'armure du petit-homme ; le MD l'abaisse a 25% car ce personnage s'est toujours décrit comme particulièrement râblé pour un nain. Il obtient un 03 au jet de pourcentage ; il peut porter l'armure de cuir enchantée.

La gnome essaye la cotte de mailles elfique. Elle a une chance de base de 40% de la porter. Le MD n'apporte aucune modification en raison de son sexe. Elle obtient un 51 et échoue. Elle essaye l'armure de cuir ; elle a une chance de base de 60%, avec un -10% pour la différence de sexe, soit 50%. Elle obtient un 33 et peut la porter.

La combattante humaine obtient donc la cotte de mailles et le nain et la gnome doivent choisir ou jouer aux dés celui qui aura l'armure de cuir.

Race tentant de porter l'armure:	**1/2 Elfe**	**Elfe**	**Gnome**	**Humain**	**Nain**	**Petit-homme**
1/2 Elfe	70%	45%	10% +	50%	20% +	35%
Elfe	70% +	90%	50% -	50% +	10% +	35% +
Gnome	25% +	40% +	75%	20% +	40% +	60% +
Humain	30% -	20% -	5% -	65%	50% -	10% -
Nain	10% -	0% -	10% -	40%	80%	35% -
Petit-homme	35% +	30% -	35% -	20% +	75% +	70%



Armure raciale de haute qualité

Une armure trouvée dans un trésor a une chance d'être une armure *de haute qualité*. Les chances sont de 10% sur un dé de pourcentage pour une armure ordinaire et de 25% pour une armure magique.

Chaque race ajoute quelque chose de différent à ses armures si elles sont de haute qualité.

Nains : Les armures de nain de haute qualité sont très, très résistantes aux dégâts. Dès qu'une armure de nain de haute qualité doit faire un jet de sauvegarde (voir le *Guide du Maître* page 46-47), elle a un bonus de +6 en plus de tout ajustement qu'elle reçoit si elle est magique. En plus, si vous utilisez les règles "Dégâts aux armures" décrites dans la suite de ce chapitre, toutes les armures de nain de haute qualité ont le *double* de points de détérioration d'une armure ordinaire.

Elfes : Une armure elfique de haute qualité pèse la moitié d'une armure ordinaire ; elle est faite en acier elfique (voir la table page 45 du *Guide du Maître*).

Gnomes : Les gnomes font des armures de cuir, matelassées ou cloutées très silencieuses ; ce sont les seules armures de haute qualité qu'ils fabriquent. Elles ne font subir aucune pénalité sur la table "Ajustements d'armure sur les talents de voleur" (*Manuel des Joueurs,* page 43, dernière colonne) ; ainsi, un voleur gnome ou un voleur à classes jumelées ne subit pas la pénalité de -30% pour un "vol à la tire" ou de -20% pour un "déplacement silencieux", etc.

Demi-elfes : Les armuriers demi-elfes ne font aucune armure de cuir, armure matelassée, armure cloutée, cuirasse ou armure de plates en bronze de haute qualité. Toutes leurs autres armures peuvent être de haute qualité. Une armure de demi-elfe de haute qualité est d'un excellent acier, elle pèse 90% du poids d'une armure normale du même type pour la même épaisseur et obtient un +2 au jet de sauvegarde (sur la ligne "Métal" à la page 47 du *Guide du Maître*).

Petites-gens : Les petites-gens ne font que des armures de cuir de haute qualité. Celles-ci comptent comme "sans armure" sur le tableau "Ajustements d'armure sur les talents de voleur" (page 43 du *Manuel des Joueurs*).

Humains : Les humains font tous les types d'armure de haute qualité. Ce sont des armures particulièrement robustes ; quelle que soit la matière en laquelle elle est faite, elle a un +2 aux jets de sauvegarde sur la ligne appropriée du tableau "Jets de sauvegarde des articles" de la page 47 du *Guide du Maître*. De plus, les armures de plates (sauf celle en bronze), les armures de plates de bataille et les armures de plates complètes de haute qualité sont d'un excellent acier, mais au lieu d'être plus légère que la normale, elles sont rendues plus épaisses afin des les rendre plus résistantes aux dégâts. Elles ont un +4 aux jets de sauvegarde sur le tableau "Jets de sauvegarde des articles" et un poids normal. De plus, elles donnent au porteur un +2 aux jets de sauvegarde contre les bâtons, les baguettes et les bâtonnets ou les attaques de souffle. Enfin, si vous utilisez les règles de "Détérioration des armures" exposées dans la suite de ce chapitre, les points de détérioration de ces armures sont multipliés par 1,5.

Autres notes sur les armures raciales de haute qualité

Toutes les descriptions ci-dessus sont valables pour les armures portées, mais pas pour les boucliers. Les boucliers de haute qualité ne donnent droit à aucun bonus spécial à moins que vous n'utilisiez les règles de "Détérioration des armures", auquel cas ils ont le double des points de détérioration de leurs équivalents ordinaires.

Combien coûte à l'achat une armure raciale de haute qualité ? Le MD doit tout d'abord décider s'il y en a une de disponible à la vente ou non. En général, la réponse sera non ; il n'y a que 1% de chance qu'un armurier de village normal puisse faire n'importe quelle pièce d'armure de haute qualité à vendre, et ce sera une armure raciale de la race de l'armurier. Les chances passent à 5% dans une grande cité, et à 25% si vous cherchez une armure raciale de la race la plus courante dans la cité. Ainsi, pour trouver une armure de nain de haute qualité, allez dans une grande communauté de nains... même là vos chances sont encore faibles.

Mais si vous trouvez ce que vous cherchez ou êtes capable de payer un armurier pour vous en construire une, elle coûte dix fois le prix de son équivalent normal. Ainsi, une armure de plates naine de haute qualité coûterait 6.000 p.o.. Souvent, cela ne vaut pas le coup pour un aventurier.

En aucun cas un artisan elfe ne fera une armure elfique de haute qualité sur mesure pour quelqu'un. De telles armures sont uniquement faites pour les familles royales elfiques, et leurs rois en donnent parfois une pièce à un héros non elfe... mais seulement pour des actes d'une valeur exceptionnel pour les elfes.

Voici une autre question que les aventuriers sont sûrs de poser : un armurier d'une race peut-il construire une armure de haute qualité avec les caractéristiques de sa race mais pour une autre race? Un maître armurier gnome peut-il par exemple construire une armure gnome de haute qualité pour un humain ?

La réponse est oui. Elle coûtera quinze fois le prix normal au lieu de dix. Mais cela peut se faire. Mais, à nouveau, un armurier elfe ne fera jamais une armure de haute qualité pour personne sauf pour ses chefs.

Les armures de haute qualité faites sur mesure prennent quatre fois plus de temps à faire que les armures normales.



Armures disparates

Que se passe-t-il quand un personnage pend un lourd plastron en métal d'une armure de plates de bataille et ensuite porte les manches et les jambières d'une cotte de mailles et la calotte d'une armure de cuir? (c'est-à-dire, que se passe-t-il à part le fait qu'il a l'air ridicule ?)

Les personnages peuvent porter des armures constituées de morceaux dépareillés d'autres armures. Ce n'est pas aussi bien, et certainement pas aussi beau, que de porter une armure homogène. Mais parfois les circonstances dictent aux personnages de porter ce qu'ils ont sous la main.

Quand vous assemblez une armure à partir de pièces que vous avez sous la main, la première chose à faire est de voir ce que vous avez. Comparez votre armure avec le tableau ci-dessous.

Exemple : Un personnage est dépouillé de tous ses biens de valeur. Plus tard, il trouve les vestiges d'une bataille avec deux combattants morts toujours dans leurs armures. Un corps porte une armure de plates de bataille salement emboutie (avec le plastron intact) tandis que l'autre porte une cotte de mailles complète (dont la poitrine est percée de trous et une jambière détruite).

Il essaye de rassembler tout cela en une armure qui lui convienne. Il prend le plastron de l'armure de plates. En regardant le tableau, nous voyons que cela lui donne un bonus à la CA de 4. Il prend également les deux bras de cette armure. En consultant le tableau, nous voyons que cela lui donne un bonus à la CA de 2. Il prend la jambière restante de la cotte de mailles, ce qui, selon le tableau, lui donne un bonus à la CA de 0 (il prend également le heaume ou le casque restant sur l'un des combattants. Il a donc ainsi une certaine protection de tête dans le cas d'un coup ajusté dirigé sur celle-ci).

Son bonus à la CA est de 6, donc sa nouvelle CA est maintenant de 4 – pas trop mal. S'il y a un bouclier, il aura une CA de 3. Si quelqu'un effectue un coup ajusté sur sa jambe non protégée, la CA de celle-ci sera de 10 (ou de 9 avec le bouclier), comme l'indique le chapitre Règles de combat, mais l'attaquant subit une pénalité de -4 au toucher pour la manœuvre de coup ajusté.

Poids des armures disparates

Pour calculer le poids d'un ensemble de pièces d'armure disparates, suivez les directives suivantes :

- le **plastron** pèse la moitié de l'armure d'origine ;
- chaque **bras** ou **jambe** pèse le huitième du poids de l'armure d'origine.

Au sujet des armures magiques

Si une armure magique est utilisée en pièces séparées, celles-ci ne confèrent pas son bonus magique ; une fois que l'armure magique est divisée en plusieurs morceaux ou que les pièces sont simplement séparées et non portées ensemble, le bonus magique ne fonctionne pas.

Armures de gladiateur

Ces règles pour les armures disparates expliquent en fait comment les armures de gladiateur décrites dans ce chapitre sont faites.

L'armure thrace comprend des jambières, l'équivalent d'une cuirasse portée sur deux jambes – avec donc un bonus à la CA de 1, soit une CA de 9.

L'armure gauloise comprend des jambières (cuirasse sur les deux jambes), une manica (l'équivalent d'une armure feuilletée sur un bras, avec un bonus à la CA de 1) et une ceinture protectrice en métal. La ceinture est une pièce spéciale de l'armure de gladiateur; elle est constituée de la moitié d'un plastron de cuirasse aussi bien en poids qu'en bonus à la CA. Elle garantit donc un bonus à la CA de 1. Prise dans son ensemble, l'armure gauloise confère un bonus à la CA de 3, pour une CA finale de 7. Note : la ceinture de l'arme *ne peut être* portée en plus d'un plastron, mais seulement à la place de celui-ci.

L'armure samnite consiste en un corselet (un équivalent du plastron d'une armure feuilletée conférant un bonus à la CA de 3) et l'équivalent d'une armure feuilletée sur un bras (bonus à la CA de

Bonus à la CA par type de pièce

Type d'armure	Complète	Plastron	2 bras	1 bras	2 jambes	1 jambe
Armure à bandes	6	3	2	1	1	0
Armure annelée	3	1	1	0	1	0
Armure d'écailles	4	2	1	0	1	0
Armure de cuir	2	1	1	0	0	0
Armure de cuir cloutée	3	1	1	0	1	0
Armure de plates :						
standard	7	3	2	1	2	1
complète	9	4	3	1	2	1
de bataille	8	4	2	1	2	1
en bronze	6	3	2	1	1	0
Armure feuilletée	6	3	2	1	1	0
Armure matelassée	2	1	1	0	0	0
Brigandine	4	2	1	0	1	0
Cotte de mailles	5	2	2	1	1	0
Cuirasse	4	2	1	0	1	0

1) et sur les deux jambes (bonus à la CA, 1), pour une CA finale de 5.

La pièce d'armure appelée galerus, portée sur le bras qui tient l'arme, n'ajoute rien au bonus à la CA ; elle est considérée comme faisant partie d'une manche ou d'un plastron.

Détérioration des armures

Il est plus facile dans une campagne de ne pas se soucier des dégâts subits par les armures et les boucliers. On présume que les personnages partent en aventure, combattent et, au cours de leur temps libre, réparent leurs armures.

Si vous souhaitez connaître précisément les dégâts que peut subir une pièce d'armure avant d'être détruite et comment réparer une armure endommagée (sans que les PJ aient nécessairement à le faire eux-mêmes) vous pouvez utilisez les règles suivantes.

Points de détérioration

Chaque fois qu'un personnage portant une armure est touché et subit des dégâts de par cette attaque, son armure en subit également. Elle perd 1 point de détérioration (PD) par coup qui la touche. Si une attaque touche en infligeant 1 point de dégât, l'armure perd 1 PD. Si une attaque inflige 10 points de dégâts, l'armure perd 1 PD.

Les boucliers ne subissent des dégâts que quand leurs porteurs réussissent une parade avec un bouclier. Chaque fois qu'un personnage pare une attaque qui l'aurait touché, son bouclier perd 1 PD.

Les heaumes ne subissent de dégâts que quand le porteur est touché par un coup ajusté à la tête ou par une manœuvre pour assommer. Chaque fois que le personnage portant un heaume est touché avec une telle attaque, le heaume perd 1 PD.

Quand une pièce d'armure tombe à 0 PD elle tombe et est détruite ; elle ne peut plus être réparée. Tant qu'il lui reste 1 PD, elle peut être réparée.

Les armures ont les PD suivants :

Armure type	CA	PD
Armure à bandes	4	30
Armure annelée	7	15
Armure d'écailles	6	20
Armure de cuir	8	10
Armure de cuir cloutée	7	15
Armure de plates :		
standard	3	35
plates complète	1	45
plates de bataille	2	40
plates de bronze	4	30
Armure feuilletée	4	30
Armure matelassée	8	10
Boucliers :		
de poing	+1	10
petit	+1	10
moyen	+1	25
grand	+1	35
Brigandine	6	20
Cotte de mailles	5	25
Cuirasse	6	20
Gladiateur :		
gauloise	7	15
samnite	5	25
thrace	9	5
Heaumes :		
armet *	+0	25
cabasset	+0	20
calotte	+0	5
camail	+0	15
grand	+0	35
Barde :		
cotte de mailles	5	50
cuir ou matelassée	8	20
demi-brigandine	7	30
demi-écailles	7	30
demi-matelassée	9	10
écailles complète	6	40
plates complète	2	80

* y compris bassinet, galea, mirmillon.

Armures disparates

Si vous utilisez les règles sur les armures disparates, considérez que le plastron d'une armure a le nombre de PD donné dans le tableau ci-dessus. Chaque bras ou jambe aura un nombre de PD équivalent à 1/10 du total de PD donné dans le tableau. Le plastron subira tous les dégâts en PD des attaques à moins qu'elles ne soient des coups ajustés sur d'autres parties du corps.

Armure magique

L'armure magique ne perd pas progressivement son enchantement protecteur au fur et à mesure qu'elle se détériore. Mais, si elle atteint 0 PD avant d'être réparée, elle est détruite avec son enchantement.

Le fait d'être magique ne confère aucun point de détérioration supplémentaire. Elle peut être progressivement détruite comme n'importe quelle armure non enchantée.

Réparation d'une armure

Des directives pour la réparation d'une armure détériorée sont données dans le chapitre *Création de personnage*, sous les titres "Réparation d'une armure" et "Réparation d'une armure magique".

Effets dans la campagne

Ces règles de calcul des dégâts infligés aux armures ajoutent un brin de complexité aux combats dans le jeu. Chaque fois qu'un personnage est touché dans un combat, il doit ajouter une barre sur une feuille volante pour indiquer les dégâts subits par son armure. Il est facile d'oublier ; le MD devra constamment rappeler à ses joueurs de le faire dans les premières semaines où il introduit cette règle dans la campagne. De ce fait, nous vous



recommandons de n'utiliser ce système que s'il est important pour vous. Dans le cas contraire, ne vous en souciez pas.

Objets magiques

Voici quelques nouveaux objets magiques particulièrement adaptés aux personnages combattants.

Anneaux d'empressement : Cet objet consiste en deux anneaux de fer massif, l'un pouvant être portée au doigt et l'autre, plus grand, faisant quelques 2,5 cm de diamètre.

L'anneau le plus grand doit être placé sur un objet quelconque. Il peut être glissé dans ou verrouillé sur une armure; il peut être placé sur le pommeau d'une arme (auquel cas il rétrécit jusqu'à s'adapter à le perfection) ; il peut être attaché à n'importe quel pièce d'équipement personnel pesant moins de 50 kg.

Quand l'anneau le plus grand est attaché à un objet, et que le plus petit est porté par un personnage, celui-ci n'a besoin que de prononcer le mot magique inscrit dans l'intérieur du plus petit des deux. Quand il le fait, si l'autre anneau est à moins de 15 kilomètres, il transportera instantanément cet objet au personnage.

Si l'objet attaché à l'autre anneau est une arme, elle apparaît dans la main. Si l'objet est une armure, elle apparaît sur le personnage; s'il porte déjà une armure, elle apparait à côté de lui. Si l'objet est quelque chose d'autre, il apparaît d'une manière décidée par le MD ; une couronne apparaîtra sur la tête du personnage, tandis qu'un métier à tisser devrait apparaître à côté de lui, par exemple.

Si l'objet attaché au plus grand des anneaux est à plus de 15 kilomètres, rien ne se passe.

L'utilisation des anneaux doit être annoncée avant la détermination de l'initiative. Elle ne prend pas de temps. Le personnage prononce le mot magique avant l'initiative ; ensuite, dans la suite du round, quand son action arrive, l'objet en question apparait.

Si un personnage trouve l'anneau le plus petit sans le plus grand, il peut ensuite appeler l'objet, quel qu'il soit, auquel le plus grand est attaché, même s'il n'est pas à lui. Ces anneaux ne reconnaissent pas les propriétaires. Une quête intéressante dans une campagne peut être pour un personnage de trouver le plus petit d'un ensemble d'anneaux et d'avoir à errer pour retrouver le plus grand et le rappeler avec l'objet auquel il est attaché ; rappelez-vous, il ne fonctionne qu'à moins de 15 kilomètres de distance.

La magie ne fonctionne que si l'objet attaché à l'anneau le plus grand est inanimé. Les choses vivantes ne peuvent être transportées.

Une fois rappelés, ces objets ne peuvent être renvoyés. C'est une voyage en sens unique.

Les anneaux peuvent être utilisés un nombre quelconque de fois ; ils ne s'épuisent jamais.

De nombreux héros utilisent cet objet magique pour ne jamais perdre leurs armes. Si le héros se retrouve désarmé sans son épée, il peut la rappeler à sa main au round suivant, sans perdre de temps à aller la chercher. Certains artistes de la duperie l'utilise pour mener un tour : ils attachent secrètement le plus grand anneau à un quelconque objet important du trésor, le vendent à un marchand, partent de la ville avec leur argent et ensuite conjure leur trésor. C'est une bonne tactique jusqu'à ce que le marchand vengeur les rattrape.

Cet objet magique peut être utilisé par des personnages de n'importe quelle classe.

Les *anneaux d'empressement* ne peuvent être utilisés sur la même arme qu'un *bracelet à breloques.*

Bouclier de la méduse : Cet objet magique ne peut être utilisé que par des combattants ou des prêtres (y compris les combattants ou prêtres multi-classés ou à classes jumelées).

Il a la forme d'un bouclier moyen normal et fonctionne pareil. Mais la face extérieure (le côté qui fait face à l'ennemi) est réfléchissant et l'intérieur (où les courroies pour le combattant se trouvent) est *transparent comme du cristal.*

Pour utiliser le *bouclier de la méduse,* le combattant le tient devant lui, en face de ses yeux, et regarde à travers sa surface transparente. Pendant qu'il est en train de le faire, il est immunisé aux regards pétrifiants des créatures comme les méduses ou les basilics, et aux objets magiques qui reproduisent ces regards. Quand le personnage portant le bouclier affronte une créature pétrifiante, il leur renvoie leurs images, et c'est à *elles* de faire un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être transformées en pierre.

A la différence des boucliers ordinaires, le *bouclier de la méduse* n'a que deux points de détérioration avant de se briser. En d'autres mots, il est détruit s'il est touché deux fois.

Bracelet à breloques : Il apparait comme étant un bracelet joliment travaillé de gros fils d'or. Il ressemble à n'importe quel autre bracelet auxquels de petites breloques et souvenirs ont été attachés.

Mais si un combattant (seulement un combattant, combattant multi-classé ou à classes jumelées) glisse le bracelet autour de la lame ou du manche d'une arme et prononce le mot de commande gravé sur le fermoir, l'arme *disparaît* ... et une breloque dorée ressemblant à celle-ci apparait sur le bracelet.

De ce fait, quand le combattant prononce le mot de commande et le nom de l'arme, cette dernière apparaît dans la main de celui qui porte le bracelet à son poignet ... et le bracelet disparaît.

Le bracelet peut contenir quatre armes/breloques de cette manière. Elles peuvent être normales ou magiques. Les boucliers et les pièces d'équipement divers ne peuvent subir les effets du bracelet ; seules les armes construites en tant qu'armes le peuvent. Les armes de sièges ne peuvent pas être affectées.

Le passage du bracelet à l'arme se fait instantanément, mais il ne peut être accompli qu'une fois par tour. Le bracelet lui-même ne peut être utilisé que huit fois par jour ; transformer le bracelet en une arme compte comme une utilisation et l'inverse également.

Si l'arme retenue dans le bracelet est rappelée, utilisée puis perdue, le personnage ne peut faire appel à une autre arme du bracelet. Le bracelet lui-même est dans l'arme. Le personnage doit retrouver l'arme en premier et, seulement ensuite, il peut utiliser sa magie.

Une arme peut être sortie du rayon d'action du bracelet. Quand un personnage souhaite faire cela, il enlève le bracelet de son poignet et dit le nom de l'arme, *puis* prononce le mot de commande... l'inverse de la procédure précédente.

Le bracelet ne reconnaît pas magiquement son propriétaire. Quiconque vole le bracelet à son propriétaire et découvre ce qu'il est, peut l'utiliser et rappeler les armes du propriétaires.

L'objet est le plus utile quand le porteur souhaite porter diverses sortes d'armes et désire le faire discrètement. Pour un seul combattant, les armes portées peuvent être un arc long et un carquois (le carquois fait partie de l'arme pour laquelle il contient des flèches), une épée bâtarde, une hallebarde et une dague. Cela donne au combattant la capacité de faire appel à l'arme la mieux adaptée à la tâche en vue.

Si une arme est brisée, le bracelet ne l'est pas ; l'utilisateur doit rappeler le bracelet, puis en séparer l'arme brisée.

Les carquois ne sont pas magiquement regarnis quand ils ont la taille d'une breloque. Toutes les flèches qui sont aussi dans le carquois quand il devient une breloque y sont encore quand il redevient un carquois. De la même manière, une corde d'arc cassée reste cassée.

Le bracelet à breloques ne peut pas être utilisée sur la même arme en même temps que des anneaux d'empressement.

Cage d'abri : Cet objet ressemble à une grande volière qui aurait été minutieusement pliée en un paquet de la taille d'un bouclier moyen.

L'utilisateur, qui peut être de n'importe quelle classe de personnage, la place sur le sol, vient se placer dessus, et frappe dans ses mains fortement deux ou trois fois.

S'il frappe deux fois, la cage grandit en une tente à structure métallique qui peut abriter huit personnes – vous pouvez substituer un cheval à quatre personnes. Cette tente ne confère aucune bénédiction magique à ses habitants, mais en l'utilisant et en se pelotonnant ensemble pour avoir chaud, un



groupe peut survivre à une tempête de neige qui aurait tué un groupe non protégé ; en l'érigeant dans un désert, un groupe peut éviter le danger et l'inconfort d'une tempête de sable.

Si l'utilisateur frappe trois fois, la cage s'élève en une cellule forte de 3 m sur 3. La porte de la cellule a l'équivalent d'un *verrou du magicien* ; le propriétaire de la cage peut l'ouvrir quand il le souhaite et tout magicien avec le sort *déblocage* peut l'ouvrir en utilisant ce sort. Une personne dans la cellule doit réussir son jet de barreaux/herses (ou utiliser un *déblocage)* pour s'échapper ; la serrure de la porte ne peut être crochetée.

Pour faire revenir la cage à sa forme initiale, le propriétaire frappe de nouveau deux fois si elle était sous la forme d'une tente, et trois fois si elle était sous forme de cage. Si quelqu'un se trouve dans la tente pendant qu'elle commence à retomber, elle s'ouvre autour de cette personne ; la personne et la tente sont indemnes. Si quelqu'un est dans la cage pendant qu'elle retombe, elle s'effondre autour de lui, lui infligeant 2d6 points de dégâts avant de le laisser libre ; elle est ensuite détruite pour toujours.

La *cage d'abri* connaît son propriétaire. Si quelqu'un la trouve en tant que trésor, il doit la porter dans son paquetage pendant un mois afin qu'elle s'accorde à lui. Si son véritable propriétaire la vend à quelqu'un d'autre en sa présence, la cage obéira aux ordres de son nouveau propriétaire immédiatement.

Charme de faveur : Quand des divinités ou d'autres puissantes créatures sont satisfaites des actes d'un mortel, elles lui donnent parfois un *charme de faveur.* Il s'agit d'une petite amulette ou statuette, généralement dans une matière semi-précieuse, qui représente le dieu ou l'un de ses aspects.

Le charme est assez similaire à un *souhait limité.* Il représente une faveur que la divinité accordera au personnage à un moment donné dans le futur. Pour l'utiliser, le propriétaire doit lancer l'objet sur un sol si dur qu'il se casse et ensuite présenter sa requête.

Cette dernière doit avoir un rapport avec les attributs du dieu : il n'est d'aucune utilité de demander à une Déesse de l'Amour d'assécher une oasis dans un désert ou de demander à un Dieu des Séismes de cacher dans le brouillard les aventuriers.

Le dieu entend quand la requête est formulée. Et, par l'intermédiaire du MD, il évalue la faveur. Si cette dernière est quelque chose qui fait partie de l'un de ses attributs, si le dieu ne pense pas que le personnage fait cette requête par simple avidité ou égoïsme, et si l'accord de cette faveur n'entre pas en conflit avec n'importe quel autre de ses désirs ou prétentions, il lui accordera la faveur.

Il serait donc approprié de demander au Dieu des Insectes d'envoyer une nuée d'abeilles pour mettre en fuite des ennemis, ou de demander à la Déesse de l'Amour de faire qu'un quelconque PNJ tombe amoureux d'un personnage-joueur, ou demander au Dieu de la Terre de faire pousser des arbres fruitiers et sauver les personnages d'une mort d'inanition.

Comme la divinité évalue la requête du personnage, le demandeur ne peut s'attendre à se voir accorder une faveur exagérée. De plus, la plupart des ennemis volant ce *charme* au PJ ne peuvent pas l'utiliser. L'un d'entre eux peut le prendre, le jeter au sol et le briser avec sa requête, et se retrouver avec un dieu capricieux qui l'aplatit puis libère le bienheureux PJ (cela, cependant, constitue une utilisation de la faveur). Mais un PNJ ami du propriétaire du charme peut être capable de prendre l'objet et de demander au dieu de l'aide pour le véritable propriétaire du charme ... en particulier si ce dernier est en mauvaise posture ou a été enlevé et ne peut le faire lui-même.

Tout personnage de n'importe quelle classe peut recevoir un tel charme en guise de faveur. Mais quand ils sont trouvés comme éléments de trésor, ils sont inutilisables ; ils ne sont pas prévus pour les personnages qui les trouvent après tout.

Le *charme de faveur* n'irradie pas de magie.

Etui sans fond : Cet objet ressemble à un étui ordinaire pour un grand couteau ; il fait entre 15 et 25 cm de long, y compris la bride.

Mais il ne contient pas de couteau. Il contient une épée – d'une taille normale. Avec une magie plutôt similaire à celle d'un *sac sans fond,* cet objet glisse la plupart de la longueur de la lame dans une dimension de poche, de telle sorte que seule la poignée de l'arme est apparente, avec un fourreau suggérant une lame d'une longueur faisant environ 12,5 cm (cela a l'air un peu bizarre quand il contient une épée bâtarde, où la poignée semble plus grande que la lame apparente, mais l'*étui sans fond* peut le faire).

Chaque *étui sans fond* est prévu pour un type d'épée. Le MD peut décider de quelle sorte d'épée il s'agit, ou peut consulter la table ci-dessous. L'étui ne peut contenir une épée pour laquelle il n'a pas été prévu.

Jet d100	Arme contenue par l'étui	Jet alternatif
01-05	Cimeterre	01-10
06-10	Couteau	11-20
11-15	Coutelas	21-25
16-20	Dague	26-35
21-25	Epée à deux mains	36-45
26-35	Epée bâtarde	46-60
36-45	Epée courte	61-75
46-55	Epée longue	76-95
56-60	Glaive/Drusus	
61-63	Katana	
64-68	Khopesh	96-00
69-73	Main-gauche	
74-83	Rapière	
84-88	Sabre d'abordage	
89-93	Sabre	
94-98	Stylet	
99-00	Wakizashi	

Ignorez tout jet qui n'est pas approprié à votre environnement de campagne ; si vous n'avez pas de katana, vous n'avez pas besoin d'accepter le résultat d'un étui de katana.

La colonne "résultat alternatif" est utilisée si vous n'employez pas les nouvelles armes introduites dans le *Manuel Complet du Guerrier*.

Ces objets magiques peuvent être utilisés par n'importe quelle classe de personnage, mais la plupart terminent dans les mains des combattants et des roublards.

Selle du cheval d'esprit : C'est un objet magique très étrange qui ne peut être utilisé que par des combattants (mono-classés, multi-classés ou à classes jumelées).

Selon toutes les apparences, c'est une selle ordinaire en cuir orné de bonne qualité. Mais si elle est portée par un seul cheval, elle s'accorde à lui en trois jours (elle n'a pas besoin d'être portée continuellement pendant 72 heures – simplement utilisée comme une selle normale).

Une fois accordée au cheval, rien de remarquable ne se produit... à moins que le cheval ne meurt en portant la selle. S'il en est ainsi, l'esprit du cheval reste avec la selle pendant encore 24 heures. Une demi-heure après la mort du cheval, son esprit se réveille et grimpe sur ses pieds invisibles, se préparant à porter son maître là où il veut. Le cheval fantôme continue à porter la selle... et le maître du cheval ou ses cavaliers favoris peuvent le monter pendant ce temps.

Pendant les 24 prochaines heures, le cheval-fantôme portera infatigablement son cavalier là où il veut aller, à la pleine vitesse de course que le cheval pouvait atteindre quand il était vivant. Mais c'est une vision sinistre : la selle flotte dans les airs à 1,2 ou 1,5 mètre (à la hauteur où la portait le cheval vivant) ; le cavalier doit le monter normalement, le traiter comme il le faisait normalement et prétendre que tout est comme avant.

Hormis le fait de galoper, le cheval d'esprit n'a pas d'autres capacités inhabituelles. Il ne peut être vu ou touché. Il peut hennir et *se cabrer* ... bien que seule la selle peut être vue en train de se cabrer dans les airs. Il ne peut pas voler; quand il arrive près d'un ravin, par exemple, il doit descendre au fond et grimper l'autre pente comme il aurait dû le faire de son vivant.

Il effraie les chevaux vivants. Aucun cheval normal ne s'approchera de la selle animée à moins de 30 mètres. Pour cette raison, il est préférable de l'utiliser quand le personnage est seul et qu'il a son cheval tué sous lui.

Si un personnage tue son cheval pour obtenir ses 24 heures de service rapide et infatigable, le cheval-fantôme s'en rappellera et en sera offensé... même si le personnage l'a fait secrètement, par le poison ou une magie à longue distance, le cheval le saura. Il lui permettra de monter sur la selle flottante et se comportera normalement, mais à un moment catastrophique quelconque il essayera de tuer le personnage. Il peut sauter d'une falaise ou l'emmener tout droit vers un ennemi qu'il essaye d'éviter, ou se cabrer et le désarçonner dans une fosse à serpents.

Ces selles peuvent également être faites pour des ânes, des chameaux ou d'autres animaux terrestres. Elles ne fonctionnent pas avec les pégases, les griffons ou d'autres bêtes volantes.

Equipement divers

Les pièces d'équipement qui suivent sont d'une certaine utilité pour les combattants ou d'autres personnages.

Etui à ressort secret : Il s'agit d'un autre objet considéré comme utile par les roublards, les combattants des rues, les assassins et les personnages souhaitant apparaître comme désarmés.

Il consiste en un étui pour l'une des armes suivantes : dague, couteau ou stylet. Un étui pour l'une de ces trois armes ne convient pas aux deux autres. Il ne peut être fabriqué pour aucune autre arme que les trois déjà citées. Ce n'est pas uniquement un étui, mais également un mécanisme et il est porté sur le bras du personnage juste en dessous du coude.

Dès qu'un personnage tend son bras et exécute une flexion du poignet d'une certaine manière, la lame dans l'étui est éjectée jusqu'à sa main. Le personnage doit faire un test de Dextérité pour l'attraper ; il a un bonus de +3 car ce n'est pas difficile, mais un 20 naturel entraîne toujours un échec. S'il ne parvient pas à l'attraper, l'arme est éjectée et tombe sur le sol. Elle ne peut être projetée comme un couteau de lancer ; elle ne blessera personne si elle touche et arrivera toujours avec la poignée en avant quand elle est manipulée ainsi.

C'est une autre manière, non magique, pour un personnage désarmé d'être soudainement armé quand le besoin s'en fait sentir. Dans la séquence de combat, il doit annoncer avant la détermination de l'initiative qu'il va éjecter sa lame ; quand cette action prend place dans le round, s'il est toujours capable de tendre son bras, sa lame est éjectée dans sa main, et est instantanément prête. Le personnage peut toujours attaquer lors de ce round ; l'action de s'armer n'utilise pas une attaque.



L'étui à ressort secret pèse 250 grammes et coûte 35 p.o. Il nécessite quelqu'un possédant les compétences Forgeron d'Armes et Pose de Collets pour être fabriqué. Comme la pointe rétractable, il est illégal dans la plupart des lieux, mais c'est un crime mineur, puni d'une amende (10d6 p.o.) et de quelques jours (1d6) en prison.

Pointe rétractable : C'est une arme vicieuse utilisée principalement par les roublards et les combattants chaotiques, bien que tout personnage-joueur sournois puisse en acquérir une.

Elle consiste en une lame identique à un couteau au niveau des caractéristiques, abritée dans une canne ou un manche anodin. Quand la détente secrète est pressée, la lame jaillit instantanément et le personnage est armé.

Généralement, la pointe rétractable est installée dans des objets que le personnage peut porter comme çà... et s'il ne souhaite pas qu'on sache qu'il est armé. Les objets courants avec une pointe rétractable comprennent les sceptres royaux, l'extrémité d'un bâton (ce qui le convertit en lance) et parfois les poignées d'épées et de dagues. Les assassins portent souvent une dague avec une lame ordinaire... et une pointe rétractable enduite de poison.

La pointe rétractable pèse 500 grammes et coûte 40 p.o. Quand elle est installée dans un objet, elle ajoute 500 grammes au poids et 40 p.o. au coût de l'objet. Elle ne peut être construite sur mesure pour une arme existante ; elle doit être construite dans l'arme quand celle-ci est créée.

La pointe rétractable est illégale dans la plupart des civilisations. Si les autorités prennent un personnage qui en utilise une, elles le jetteront en prison en présumant qu'il prévoit d'assassiner quelqu'un.

Propulseur : C'est un long bâton avec une large rainure creuse tout du long et un noeud au bout ; il fait environ un mètre de long.

Le personnage y place un javelot (pas une lance, une lance longue, un harpon ou un trident) de telle manière qu'il butte contre le noeud et qu'il soit coincé dans la rainure ; le combattant le tient à l'autre extrémité. Ensuite, quand il propulse le javelot, il utilise le propulseur comme un levier et il est capable de lancer bien plus loin qu'avant.

Quand il est utilisé avec un propulseur, le javelot acquiert les caractéristiques suivantes :

Javelot propulsé :
CT 2/3, S 3, M 6, L 9.

Le propulseur coûte 1 pièce d'argent à faire, mais peut être creusé dans un bout de bois par n'importe qui ayant la compétence Forgeron d'armes. Il pèse 500 grammes.

* * *

Voici la fin du *Manuel Complet du Guerrier.*

Maintenant que vous l'avez lu, rappelez-vous de la chose suivante : utilisez tout ce qui vous plaît en tant que MD, et rien d'autre. Si n'importe quelle règle ou recommandation vous pose des problèmes, si vous sentez qu'elle va déséquilibrer votre campagne ou entraîner vos joueurs dans de mauvaises habitudes, alors ne l'autorisez pas dans vos campagnes. En ce qui concerne toutes les autres règles, recommandation et directives : essayez-les. Vous pourriez les apprécier.



Résultats des arts martiaux

Jet d'attaque	Manœuvre d'arts martiaux	Dég.	%K.O.
20 et +	direct à la tête	3	15
19	coup de pied haut	2	10
18	coup de pied aux points vitaux	2	8
17	coup de poing aux points vitaux	2	5
16	coup de tête	2	5
15	coup de pied fouetté	1	3
14	coup de coude	1	1
13	direct au corps	1	2
12	coup de pied bas	1	1
11	toucher léger	0	1
10	direct au corps	1	2
9	coup de pied bas	1	1
8	direct au corps	1	2
7	coup de genou	1	3
6	coup de pied fouetté	1	5
5	coup de tête	2	10
4	coup de poing aux points vitaux	2	10
3	coup de pied aux points vitaux	2	15
2	coup de pied haut	2	20
1*	direct à la tête	3	30

* ou moins

Ajustements de combat pour l'obscurité et la cécité

Condition	Mêlée	Proj.	Bonus Infra.
Ciel dégagé (jour)	-0	-0	+0
Brume ou pluie fine	-0	-1	+0
Brouillard léger ou neige	-1	-2	+0
Brouillard modéré	-2	-3	+0
Brouillard dense ou blizzard	-3	-4	+0
Crépuscule	-1	-2	+1
Nuit de pleine lune	-2	-4	+2
Nuit sans lune	-3	-6	+3
Obscurité totale	-4	-6	+3

Armes à une main ou à deux mains

Objet	Coût	Poids (kg)	Taille	Type+	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Harpon %							
à une main	20 p.o.	3	G	P	7	1d4+1	1d6+1
à deux mains	20 p.o.	6	G	P	7	2d4	2d6
Javelot %							
à une main	5 p.a.	2	G	P	4	1d4	1d4
à deux mains	5 p.a.	2	G	P	4	1d6	1d6
Lance d'armes %							
à une main	5 p.o.	8	G	P	8	1d8	1d8+1
à deux mains#	5 p.o.	8	G	P	8	2d6	3d6
Lance de fantassin %							
à une main	8 p.a.	5	M	P	6	1d6	1d8
à deux mains#	8 p.a.	5	M	P	6	1d8+1	2d6
Trident %							
à une main	15 p.o.	5	G	P	7	1d6+1	3d4
à deux mains	15 p.o.	5	G	P	7	1d8+1	3d4

% Cette arme est prévue être utilisée à une ou deux mains.

Cette arme inflige des dégâts doubles quand elle est fermement disposée pour recevoir une charge.

Adaptation des armures

Race tentant de porter l'armure:	1/2 Elfe	Elfe	Gnome	Humain	Nain	Petit-homme
1/2 Elfe	70%	45%	10% +	50%	20% +	35%
Elfe	70% +	90%	50% -	50% +	10% +	35% +
Gnome	25% +	40% +	75%	20% +	40% +	60% +
Humain	30% -	20% -	5% -	65%	50% -	10% -
Nain	10% -	0% -	10% -	40%	80%	35% -
Petit homme	35% +	30% -	35% -	20% +	75% +	70%

Armures disparates

Type d'armure	Bonus à la CA par type de pièce: Complète	Plastron	2 bras	1 bras	2 jambes	1 jambe
Armure à bandes	6	3	2	1	1	0
Armure annelée	3	1	1	0	1	0
Armure d'écailles	4	2	1	0	1	0
Armure de cuir	2	1	1	0	0	0
Armure de cuir cloutée	3	1	1	0	1	0
Armure de plates :						
standard	7	3	2	1	2	1
complète	9	4	3	1	2	1
de bataille	8	4	2	1	2	1
en bronze	6	3	2	1	1	0
Armure feuilletée	6	3	2	1	1	0
Armure matelassée	2	1	1	0	0	0
Brigandine	4	2	1	0	1	0
Cotte de mailles	5	2	2	1	1	0
Cuirasse	4	2	1	0	1	0

Liste des nouvelles armes

Objet	Coût	Poids (kg)	Taille	Type+	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Armes d'hast							
Naginata &#	8 p.o.	5	G	P	7	1d8	1d10
Tetsubo &	2 p.o.	3,5	G	C	7	1d8	1d8
Bo &	2 p.c.	2	G	C	4	1d6	1d4
Bolas !	5 p.a.	1	M	C	8	1d3	1d2
Cabillot !	2 p.c.	1	P	C	4	1d3	1d3
Ceste !	1 p.o.	1	P	P	2	1d4	1d3
Couteau							
en os !	3 p.c.	0,25	S	P/T	2	1d2	1d2
en pierre !	5 p.c.	0,25	S	P/T	21d2	1d2	
Crochet !							
attaché	2 p.o.	1	P	P	2	1d4	1d3
tenu	5 p.c.	1	P	P	2	1d4	1d3
Dague							
en os !	1 p.a.	0,5	P	P	2	1d2	1d2
en pierre !	2 p.a.	0,5	P	P	21d3	1d2	
Daikyu &	100 p.o.	1,5	G	—	7	—	—
Flèche de daikyu &	3 p.a./6	0,5	M	P	—	1d8	1d6
Epée							
Drusus !	50 p.o.	1,5	M	T	3	1d6+1	1d8+1
Katana %							
à une main	100 p.o.	3	M	T/P	4	1d10	1d12
à deux mains	100 p.o.	3	M	T/P	4	2d6	2d6
Rapière !	15 p.o.	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Sabre !	17 p.o.	2,5	M	T	4	1d6+1	1d8+1
Sabre d'abordage !	12 p.o.	2	M	T	5	1d6	1d8
Wakizashi $	50 p.o.	1,5	M	T/P	3	1d8	1d8
Filet &	5 p.o.	5	M	—	10	—	—
Flèche en pierre légère &	3 p.c./12	0,05	M	P	—	1d4	1d4
Javelot en pierre %							
à une main	5 p.c.	1	G	P	4	1d4	1d4
à deux mains	5 p.c.	1	G	P	4	1d4+1	1d6
Lance d'armes %							
à une main	5 p.o.	4	G	P	8	1d8	1d8+1
à deux mains #	5 p.o.	4	G	P	8	2d6	3d6
Lance de fantassin en pierre %							
à une main	8 p.c.	2,5	M	P	6	1d4	1d6
à deux mains	8 p.c.	2,5	M	P	6	1d6	2d4
Lasso &	5 p.a.	1,5	G	—	10	—	—
Main-gauche !	3 p.o.	1	P	P/T	2	1d4	1d3
Manriki-gusari &	5 p.a.	1,5	G	C	5	1D4+1	1D4
Nunchaku !	1 p.o.	1,5	M	C	3	1d6	1d6
Sai !	5 p.a.	1	P	P/C	2	1d4	1d2
Shuriken !	3 p.a.	0,5	P	P	2	1d4	1d4
Stylet !	5 p.a.	0,25	P	P	2	1d3	1d2

! Cette arme est prévue pour une utilisation à une main, et ne peut être utilisée à deux mains.

$ Cette arme est prévue pour une utilisation à une main, mais peut être utilisée à deux mains (voir les règles pour la spécialisation de style à deux mains dans le chapitre *Règles de combat)*.

% Cette arme est prévue pour une utilisation à une ou deux mains.

& Cette arme est prévue pour être utilisée uniquement à deux mains.

Cette arme inflige des dégâts doubles si elle est fermement installée pour recevoir une charge.

+ La catégorie «Type» est divisée en contondante (C), perforante (P) et tranchante (T). Ceci indique le type d'attaque effectuée, ce qui peut modifier l'efficacité d'une arme contre différents types d'armure. Voir la règle optionnelle dans le *Manuel des Joueurs*, page 98.

Feuille de personnage pour guerrier complet

Nom du Personnage : ______
Joueur : ______
Race, Sexe : ______
Taille, Poids : ______
Cheveux, Yeux : ______
Age, Apparence : ______

Classe : ______
Profil de Combattant : ______
Alignement : ______
Niveau : ______
Expérience : ______
Expérience pour le prochain niveau : ______

Force ______	Toucher : ___ Dég. : ___	Poids : ___ Max. : ___	Portes : ___	Barreaux/Herses : ___
Dextérité ______	Aj. Réac. : ___	Aj. Proj. : ___		Aj. Déf. : ___
Constitution ______	Aj. PV : ___ Choc Mét. : ___	Sur. Rés. : ___	Rés. Pois. : ___	Régén. : ___
Intelligence ______	Nb. Lang. : ___ Niv. Sort : ___	App. Sort : ___	Sort/Niv. : ___	Immun. : ___
Sagesse ______	Déf. Mag. : ___	Sorts en + : ___	% Echec : ___	Imun. : ___
Charisme ______	Max Suiv. : ___		Loy. insp. : ___	Aj. Réac. : ___

Capacités et bonus raciaux : ______

Points de Vie : ______
TAC0 : ______
Type de Dé de Vie : d______
Attaques/Round : ______
Classe d'Armure : ______
Déplacement : ______

Jets de Sauvegarde : ______
Bâton/Baguette/Bâtonnet : ______
Souffle : ______
Paralysie/Poison/Mort : ______
Pétrification/Métamorphose : ______
Sort : ______

Capacités et Restrictions Spéciales : ______

Progression en Sorts : 1er : ______ 2ème : ______ 3ème : ______ 4ème : ______

Compétences Supplémentaires du Profil de Combattant : ______

Bénéfices du Profil : ______

Désavantages du Profil : ______

Langages Connus : ______

Compétence Martiale	Unité	Compétence Diverse	Unité

Feuille de personnage pour guerrier complet

Armes Portées	Coût	Poids (kg)	Taille	Type	Facteur de Rapidité	Dégâts P-M/G

Équipement	Utilité/Effets	Où *

* C= Ceinture/Main ; D = Sac à Dos ; S = Sacoches de Selle ; A = Animal de Bât ; M = Maison

Notes :

Feuille de Combat pour Guerrier Complet (côté PJ)

Seuils d'Ankylose et d'Inaptitude

P.v. du personnage : ________
Seuil d'Ankylose : ________ (25% des p.v. du personnage, arrondis à l'entier supérieur si fraction supérieure à 0,5)
Seuil d'Inaptitude : ________ (50% des p.v. du personnages, arrondis à l'entier supérieur si fraction supérieure à 0,5)

Dégâts normaux = dégâts temporaires

Localisations corporelles	Ajustement au toucher	Effets si seuil d'Ankylose ou d'Inaptitude atteint
Torse	-0	Pas d'effet
Tête	-8*	MD choisit ou lance 1d6 : 1) aveugle : attaquants ont +4 au toucher 2) sourd : le personnage ne peut entendre 3) vertige : test de Dextérité à -4 4) K.O. : le personnage est mis K.O. 5) aveugle et sourd : comme ci-dessus 6) vertige et K.O. : comme ci-dessus
Bras	-4*	Laisse tomber l'arme tenue ; le bouclier n'aide plus pour la CA
Jambes	-4*	Test de Dextérité pour rester debout
Points d'étourdissement	-8*	Mouvement divisé par deux ; attaquants ont un bonus de +2 au toucher

* coup ajusté : annoncé avant l'initiative, +1 au jet d'initiative

Manœuvre de combat	Ajustement d'attaque	Résultat
Coup ajusté*	-4	Variable
Désarmement*	-4	Arme à une main vole à 2d6x0,3 mètres Arme à deux mains ou bouclier déstabilisés
Saisie*	-4	Prend l'objet
Retenir une attaque*	-0	L'attaque attend la suite du round
Parade	-0	Annonce avant l'initiative ; une parade réussie bloque l'attaque ennemie
Blocage	-4	Arme de l'ennemi bloquée contre lui
Traction/Croche-pied	-0	L'attaque réussie jette l'ennemi à terre
Affaiblir*	-8	Dégâts x 5% = chances de K.O. (40% max)
Coup de bouclier	-0	1-3 points de dégâts (+ bonus de Force)
Ruée avec bouclier	-0	Comme coup de bouclier + chances de K.O.
Coup/Riposte	-0	Attaque de base avec une arme ou à mains nues

* coup ajusté : annoncé avant l'initiative, +1 au jet d'initiative.

Feuille de Combat pour Guerrier Complet (côté du MD)

Personnages-Joueurs et leurs Alliés

Nom du Personnage	Classe/Niveau	TACO	Attaques	CA	PV

PNJ et Monstres

Nom	Classe/Niveau	TACO	Attaques	CA	PV

Feuille de Création d'un Profil de Combattant

Profil de Combattant : ______________________

Campagne : ______________________

Maître de Donjon : ______________________

Description : ______________________

Rôle : ______________________

Talents Secondaires : ______________________

Compétences Martiales : ______________________

Compétences Diverses : ______________________

Équipement : ______________________

Bénéfices Spéciaux : ______________________

Limitations Spéciales : ______________________

Options de Richesse : ______________________

Races : ______________________

Notes : ______________________



Manuel des Joueurs/Supplément de Règles

Le Manuel Complet du

Guerrier

Qui a dit que les guerriers sont les parents pauvres du jeu AD&D® ? Personne n'osera le prétendre après avoir lu le *Manuel Complet du Guerrier* ; 128 pages de conseils pertinents sur la meilleur façon de faire de votre guerrier la plus grosse et la plus vicieuse des machines à découdre à des lieues à la ronde. De nouvelles armes, de nouvelles aptitudes, de nouveaux styles de combat et des "profils de combattant", font de cet accessoire optionnel à AD&D un article des plus utiles pour les joueurs et les MD.

1-873799-71-3



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom